



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**

**EL INFINITO URBANO.
SOBRE LA EXPERIENCIA URBANA Y SU REPRESENTACIÓN EN EL SIGLO XXI**

Tesis
Que para optar por el grado de
Maestría en Artes Visuales

Presenta:
Mayra Paulina Bustamante Castellanos

Director de tesis
Dr. Jesús Felipe Mejía Rodríguez
Facultad de Artes y Diseño

Miembros del comité tutor
Dr. Eduardo Acosta Arreola
Facultad de Artes y Diseño
Mtro. David Mijangos Fernández
Facultad de Artes y Diseño
Mtra. Laura Evangelina Buendía Ruiz
Facultad de Artes y Diseño
Mtra. Karla Rodríguez Hamilton
Facultad de Artes y Diseño

Ciudad de México, enero de 2021



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.

ÍNDICE

7 **INTRODUCCIÓN**

13 **CAPÍTULO I DE LA CONDICIÓN A LA CONCEPCIÓN**

- 1.1 Lo urbano en el siglo XXI
 - 1.1.1 La pérdida de identidad
 - 1.1.2 La pérdida del límite
- 1.2 La experiencia urbana
 - 1.2.1 El marco físico
 - 1.2.2 El marco mental

43 **CAPÍTULO II DE LA CONCEPCIÓN A LA REPRESENTACIÓN**

- 2.1 El paisaje urbano en el siglo XXI
 - 2.1.1 Nivel contextual
 - 2.1.2 Nivel morfológico
 - 2.1.3 Nivel compositivo
 - 2.1.4 Nivel enunciativo



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.

- 2.2 El sublime infinito
 - 2.2.1 El dolor, el miedo y el peligro
 - 2.2.2 La distancia
 - 2.2.3 La infinitud
 - 2.2.4 El infinito urbano

85 **CAPÍTULO III**
MI INFINITO URBANO

- 3.1 Sobre mi experiencia en la urbe
 - 3.1.1 Puntos de referencia
 - 3.1.2 Recorrer mi laberinto
- 3.2 Propuesta "Infinito urbano"
 - 3.2.1 Hacia mi infinito urbano
 - 3.2.2 Sobre la serie "Infinito urbano"

127 **CONCLUSIONES**

133 **OBRA**

181 **FUENTES DE CONSULTA**



A Memo †

**A mis sobrinas Astrid y Fer
que la fe las guie en su laberinto**

INTRODUCCIÓN

La ciudad, motivo con que nació la fotografía, ya no existe o por lo menos no aquella ciudad industrial que, en 1826, Joseph Niépce retrató desde su balcón. Sin embargo, esta pérdida no ha disminuido el interés de artistas por representarla, al contrario, las transformaciones que ha sufrido y en particular el crecimiento acelerado que ha tenido la ciudad desde la segunda mitad del siglo XX han incrementado la fascinación de artistas por su representación. De hecho, la sorprendente expansión urbana ha dado pie a diversos estudios tanto en las artes visuales como en el campo de la sociología, la arquitectura y el urbanismo, los cuales comprenden cuestiones como la sobrepoblación, la densidad urbana, la saturación, la ausencia de límites, la continua transformación, la explotación de los recursos y la falta de estos, la relación hombre-naturaleza, así como el incontrolable desarrollo urbano. Problemas a los que, sin duda, se enfrentan todas las metrópolis del mundo y que lejos de solucionarse se están agravando, tanto así que han surgido varios términos para definir el entorno urbano que muchas metrópolis presentan iniciando el siglo XXI y que ya no encaja en el concepto tradicional de ciudad.

El filósofo Olivier Mongin en su obra *La condición urbana. La ciudad a la hora de la mundialización* describe a la experiencia urbana como “una mezcla de elementos mentales y físicos, de lo imaginario y lo espacial” (32) que se circunscribe al marco físico y mental de lo *urbano generalizado* concepto que propone en esta obra y es uno de los fundamentos de esta investigación. En su teoría, Mongin sostiene que en la actualidad se han eliminado los límites físicos y mentales que contenían y daban forma a la ciudad, generando espacios urbanos continuos que oscilan entre la ausencia y el exceso de tensión.

En el compendio *Sobre la ciudad*, igualmente fundamental para la presente investigación, Rem Koolhaas declara a la pérdida de identidad como la causa principal del



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.

surgimiento de un entorno urbano el cual está en constante construcción y al que denomina como *Ciudad Genérica*.

Por su parte, Antony Giddens en su libro *Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas*, considera que los aspectos económicos no son los únicos que se ven afectados por los procesos globalizadores, sino también los socioculturales y relaciona los cambios de estos valores con la idea de que “todos vivimos ahora en un mismo mundo” (20). Siendo así, la fusión de las economías en una economía global junto con la occidentalización cultural el conducto para una condición urbana universal en el siglo XXI.

De acuerdo con estas teorías las cualidades que caracterizan la condición urbana del siglo XXI coinciden en que, ya sea en el ámbito urbano, arquitectónico, social, cultural y/o económico, se puede tener una experiencia de continuidad, pues al no existir un límite físico y mental que indique el término de la ciudad, el individuo puede tener prácticas y recorridos de manera ilimitada, es en este sentido que se puede hablar de la percepción de un espacio urbano como infinito.

En el campo de las artes visuales se han generado diversos discursos al respecto de la ciudad que no sólo representan una experiencia urbana particular, sino que además muestran una alusión clara a la idea de infinitud. Entre los artistas que abordan este tema están: Michael Wolf, quien en su serie “Architecture of density” nos muestra un infinito arquitectónico y una sobrepoblación que rebasa los límites del papel fotográfico y se extiende en la imaginación; Michael Wesely quien muestra con fotografías de larga exposición la continua e incesante renovación de la urbe; Sze Tsung Leong quien en su serie “Cities” presenta un estudio de la morfología de las manchas urbanas de diferentes ciudades, teniendo como resultado bordes que se pierden en el horizonte y desaparecen ante la vista del espectador; Vincent Laforet quien muestra en su proyecto “Air” una red urbana que semejan una ciudad virtual con infinitud de conexiones y flujos en constante actividad; Pablo López Luz quien exhibe en su trabajo “Terrazo” un mar urbano inmenso, olas de casas y construcciones que cubren por completo la topografía natural del terreno; Gerardo Suter quien en su obra “DF penúltima región” resalta la continua e interminable crecimiento urbano que se extiende tanto por el suelo como hacia el cielo; Michael Najjar quien en su obra “Netrópolis” construye a partir de diferentes capas superpuestas, una malla urbana caótica, que refleja la compleja estructura en que se basa la ciudad contemporánea; el artista japonés Sohei Nishino quien en su serie “Diorama-map” representa su experiencia urbana con fotocollages increíblemente detallados donde el espectador puede perderse en su magnitud y saturación tal cual lo haría en la ciudad; y el artista francés Jean-Françoise Rauzier quien en sus hiperfotos exalta la saturación, uniformidad y vastedad que caracterizan a las ciudades contemporáneas, creando la ilusión de un infinito urbano.

Estos discursos describen un espacio urbano completamente saturado e invitan al espectador a dejarse llevar más allá del marco físico e imaginar un mundo urbano donde la experiencia urbana se presenta caótica y compleja, paisajes que incitan a viajar a los confines del infinito urbano.

Ante este contexto surgen las preguntas cómo se percibe y en qué consiste la infinitud urbana, cuáles son las características en que reside esta impresión de infinitud tanto en el marco físico como el mental, cómo se puede evocar visualmente el infinito urbano, es decir, cómo se puede representar esta impresión en la fotografía de paisaje urbano y la pregunta clave cómo yo represento mi experiencia urbana. Teniendo en mente estas cuestiones, se plantea el tema y objetivo de esta investigación: la representación del infinito en la fotografía de paisaje urbano del siglo XXI; proponer el concepto *infinito urbano* y desarrollar una serie fotográfica que represente mi experiencia urbana y evoque la idea de infinitud. Asimismo, se busca incentivar la reflexión en torno a la condición urbana, la experiencia y la concepción espacial que provoca, así como a la relación entre el ser humano, el espacio que habita y la construcción de su identidad.

Para ello fue necesario realizar una investigación interdisciplinaria que incluyera aspectos arquitectónicos, urbanísticos, sociológicos y culturales de la urbe del siglo XXI, además del análisis de varias de las obras mencionadas desde una perspectiva estética.

Uno de los ejes primarios es la teoría de lo *urbano generalizado* del filósofo francés Olivier Mongin. Esta teoría describe un mundo urbano que puede oscilar entre dos extremos: la pérdida total de tensión y la hipertensión (195). De igual forma, se recurre a la teoría de la *Ciudad Genérica* del arquitecto neerlandés Rem Koolhaas, la cual postula a la urbe del siglo XXI como una ciudad sin identidad, lo suficientemente grande para todo el mundo y tan omnipresente que ha llegado al campo (35-68).

En cuanto al área de las artes se recurre a la estética neobarroca de Omar Calabrese, su teoría sobre las formas subyacentes a los fenómenos culturales nos servirá para construir los puentes entre la teoría urbana y la representación, así como para crear vínculos con el concepto de lo sublime de Edmund Burke el otro eje de esta investigación. Lo sublime vinculado a la idea de infinitud, es decir, aquella idea oscura e incomprensible que “tiene una tendencia a llenar la mente con una especie de horror delicioso que es el efecto más genuino y la prueba más verdadera de lo sublime” (119). Entendiendo lo sublime como la impresión que es provocada por aquellos objetos o ideas que escapan a nuestro entendimiento por lo que sólo puede caber en nuestra imaginación, y no hay ideas más oscuras y alejadas de nuestra comprensión que las de infinitud y eternidad.

De acuerdo con lo anterior, y teniendo en mente que todas las artes son artes del espacio, la hipótesis que se propone es que el *infinito urbano* evocado en la representación

es resultado de la concepción espacial producto, a su vez, de la experiencia urbana en el siglo XXI. El concepto de espacio es, sin duda, fascinante, su naturaleza histórica nos lleva al estudio de las formas artísticas, pues, es ahí donde expresa sus transformaciones, pero también al análisis de las prácticas sociales, pues, como señala César González Ochoa, son éstas las que determinan las concepciones del espacio, en ese sentido, cada cultura produce sus propias formas artísticas, ya sean arquitectónicas, de objetos cotidianos o de cualquier otra índole.

En cuanto a esta investigación, lo que interesa es, por un lado, la ciudad con sus formas, colores, texturas, olores, transformaciones,... y los habitantes que son quienes la recorren y le dan forma, la configuran a cada paso, la recrean y le dan un significado que muta con el tiempo; y, por otro, la fotografía de paisaje urbano entendida como la configuración de un conjunto de significados sociales y psicológicos de una realidad, al igual que la ciudad, la fotografía posee formas, tamaños, colores, texturas, etc., y únicamente se completa cuando el espectador la contempla, la experimenta y la interpreta. De ahí que la metodología consista en crear vínculos entre la teoría urbana y la representación del espacio urbano en el siglo XXI y lo sublime. A partir, primero, del estudio de la condición urbana, esto es, las características de la experiencia urbana y las prácticas sociales que predominan en el siglo XXI, para identificar la concepción espacial que se desprende de éstas; y, segundo, del análisis de siete paisajes urbanos y su vinculación con la experiencia urbana y lo sublime. Todo ello con la finalidad de proponer el concepto *infinito urbano* y desarrollar mi obra fotográfica.

Paralelamente, se revisaron e incluyeron a lo largo de la investigación otro tipo de recursos que abordan la experiencia urbana como: crónicas literarias, canciones, películas, animaciones y otras imágenes. Estas representaciones alimentan la impresión laberíntica e ilimitada de la experiencia urbana, al igual que el imaginario de la ciudad masa, la ciudad caótica, la ciudad pánico, la ciudad informe, la ciudad monstruo. La representación del espacio a través de estos medios de expresión expone aspectos de la percepción del espacio urbano que muchas veces la fotografía no alcanza a mostrar, por lo que, su inclusión busca fortalecer mi perspectiva sobre la noción del espacio urbano como infinito derivado de la experiencia urbana en el siglo XXI, en ese sentido, las inserciones deben leerse como información adicional o de contexto referencial más que como simples guiños editoriales.

El texto se compone de tres capítulos, cada uno subdividido en dos apartados que desarrollan aspectos del marco físico o mental ya sea de la experiencia urbana, de la concepción espacial o de la representación del espacio urbano.

El primer capítulo se centra en el estudio del fenómeno urbano en el siglo XXI, desde una perspectiva arquitectónica, urbanística y sociológica con la finalidad de conocer tanto el tipo de condición urbana que impera en el siglo XXI, como la concepción espacial que genera. En ese sentido, lo que se busca es resolver las interrogantes: ¿cuáles son las

características que predominan en la urbe?, ¿cómo afectan estas características a la experiencia urbana?, ¿cómo es la experiencia urbana?, ¿cómo afecta la experiencia urbana a la concepción espacial? y ¿cuál es la concepción espacial que promueve la experiencia urbana del siglo XXI?

El segundo capítulo se centra en el análisis de siete paisajes urbanos del siglo XXI, desde la estética neobarroca y empleando la metodología propuesta por Javier Marzal Felici, con el objetivo de construir vínculos con lo sublime y, de esta manera, establecer los principios del concepto *infinito urbano*. Para ello, se buscará contestar las preguntas ¿cómo influye la concepción espacial en la creación de paisajes urbanos?, ¿cómo se representa la experiencia urbana?, ¿cuáles son sus características?, ¿cómo se puede evocar un espacio urbano infinito?, ¿cuál es el discurso que proponen? y ¿en qué consiste la propuesta infinito urbano?

El tercer capítulo tiene como objetivo desarrollar una serie fotográfica que represente mi experiencia urbana en la Ciudad de México y suscite la impresión de infinitud, esto es, representar mi infinito urbano. Para lo cual fue necesario hacer un ejercicio reflexivo en torno a mi lugar de origen, la forma en que lo habito y lo construyo, esta relación con el lugar es, sin duda, esencial en la construcción de la identidad, por lo que la obra que se presenta en esta investigación es parte y producto de este ejercicio de autoconocimiento. De modo que se realizaron las siguientes preguntas para guiar este proceso ¿cuál es mi lugar de origen?, ¿cuáles son los lugares que me representan?, ¿cómo ha sido mi experiencia urbana?, ¿cómo percibo el espacio urbano?, ¿cómo puedo representar mi infinito urbano? Por otra parte, el proceso creativo involucró una serie de ejercicios fotográficos donde se exploraron algunas de las técnicas de los paisajes analizados, esto con el propósito de definir la que mejor conviniera a mi objetivo, en ese sentido, estos ejercicios funcionaron como el punto de partida en la búsqueda de la representación de mi infinito urbano.



Paul Citroen, *Metropolis*, 1920.
76.2 x 101.6 cm. Fotomontaje.

CAPÍTULO I

De la condición a la concepción

He aquí el pueblo es uno, y todos éstos tienen un solo lenguaje; y han comenzado la obra, y nada les hará desistir ahora de lo que han pensado hacer.

Génesis 11:6

Nada se experimenta en sí mismo, sino siempre en relación con sus contornos, con las secuencias de acontecimientos que llevan a ello, con el recuerdo de experiencias anteriores.

Muy a menudo, nuestra percepción de la ciudad no es continua, sino, más bien, parcial, fragmentaria, mezclada con otras preocupaciones. Casi todos los sentidos están en acción y la imagen es la combinación de todos ellos.

Kevin Lynch



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.

1.1 LO URBANO EN EL SIGLO XXI

En las últimas décadas, la explosión demográfica a nivel mundial ha superado las tentativas de arquitectos, urbanistas, organismos e instituciones especializadas, de integrar y dar forma a la ciudad. Asimismo, factores como la revolución tecnológica y la globalización han acelerado el proceso de urbanización de una forma insólita, según datos de la Organización de las Naciones Unidas, en el año 1900, el 10% de la población mundial vivía en ciudades, en 1990, este porcentaje aumentó al 43%, es decir, 2 300 millones de personas, para el año 2001 esta cifra creció a 3 mil millones y en 2015, el porcentaje había alcanzado el 54%, esto es, 4 mil millones de personas viviendo en zonas urbanas. Actualmente, más de la mitad de la población mundial vive en áreas metropolitanas, un hecho inusitado, como lo describe la ONU: “nunca antes en la historia, el mundo ha sido testigo de un crecimiento de la urbanización tan acelerado” (ONU-Habitat Por un mejor futuro urbano 4) y se espera que para el año 2050 aumente al 70%. Repensar la ciudad de una forma integral que involucre a expertos en el tema, a gobernantes y a la sociedad en general se convierte en obligación de todos.

El concepto de condición urbana que plantea el filósofo francés Olivier Mongin, en *La condición urbana. La ciudad a la hora de la mundialización*, describe “tanto un territorio específico como un tipo de experiencia de la que la ciudad es, con mayor o menor intensidad según las circunstancias, la condición de posibilidad” (Mongin 31). De este modo, la ciudad se define como el espacio que hace posible “una mezcla de lo mental y lo edificado, de lo imaginario y lo físico . . . una comunidad y un espacio construido, una organización política y un espacio organizado, una idea y una realidad espacial . . . el marco, físico y mental, de un tipo de experiencia inédita” (31-35), en pocas palabras, la ciudad es el escenario donde se desarrolla la historia. Conocer las cualidades que caracterizan la condición urbana en el siglo XXI nos permitirá entender la concepción espacial que genera y, consecuentemente, su relevancia en la representación. El acercamiento que se realiza es, principalmente, desde la estética, pero también desde la arquitectura, el urbanismo y la sociología. Como ejes primarios, además de la teoría urbana de Mongin, se ocupa el concepto *Ciudad genérica* del

arquitecto neerlandés Rem Koolhaas, la *imaginabilidad* de Kevin Lynch y la estética neobarroca del semiólogo Omar Calabrese. Como fuentes secundarias se retoma a los sociólogos Anthony Giddens, Néstor García Canclini, Marshall Berman y Gilles Lipovetsky.

Partiremos de la premisa de Rem Koolhaas: “La ciudad ya no existe” (14). Aclaremos, se trata de la ciudad entendida como el marco físico y mental que fomentaba una cultura urbana de los límites, es decir, una experiencia urbana caracterizada por espacios delimitados que permiten definir un adentro y un afuera, espacios discontinuos que hacen posible establecer una relación entre un interior y un exterior. La transformación de esta condición por la pérdida de los límites, entendidos también como la pérdida de identidad, pues refieren tanto a los límites físicos como mentales, conlleva a la alteración sustancial de la experiencia urbana. Cuando el marco espacial deja de ser circunscripto y se “abre al infinito” los recorridos corporales que daban forma a la ciudad dejan de tener sentido, así la ciudad pierde su forma, se vuelve continua, e informe (Mongin 52-63). Es en este sentido que se entiende la muerte de la ciudad¹ como la completa transformación de la experiencia urbana. En la discontinuidad, el traslado de un lugar a otro se experimenta claramente, mientras que con la continuidad el cambio de lugar pasa inadvertido (Mongin 23). Esta sensación de continuidad, como veremos adelante, en la percepción espacial de la experiencia urbana se traduce como un espacio ilimitado, esto es, que parece infinito.

1.1.1 La pérdida de identidad

Rem Koolhaas declara “La omnipresente urbanización ha modificado la propia condición urbana hasta dejarla irreconocible. La ciudad ya no existe” (14) y propone los conceptos *Ciudad Genérica*, *Grandeza* y *Espacio Basura* para describir esta nueva condición urbana, ideas que se complementan entre sí y funcionan como una teoría sobre la ciudad en el siglo XXI.

Para entender estas ideas es necesario explicar las causas de esta nueva condición. Koolhaas señala la pérdida de identidad como el origen de la *Ciudad Genérica*, la cual se produce por el crecimiento demográfico, la disminución de la arquitectura donde reside la historia y el desgaste de la propia historia, esto es, que se vuelve cada vez más fútil. Como resultado, se origina una población demasiado grande con un pasado demasiado pequeño e insignificante que conduce a la pérdida de identidad (35-68).

¹ Mongin se refiere a la ciudad occidental cuyo origen está en Francia resultado de la emancipación de la sociedad medieval y la liberación a partir de la lucha de clases, y que posteriormente se extiende por todo occidente. En la cultura urbana de los límites nace el lugar que da “forma” a prácticas infinitas y a una duración pública, esto es, la ciudad que hace posible una experiencia urbana multidimensional -corporal, escénica y política. (42) Para Mongin la ciudad ideal es un espacio en tensión entre lo privado y lo público, entre el adentro y el afuera, entre las distintas clases, etc. pues es la tensión el motor que mantiene viva a la ciudad. Sobre el origen de la ciudad occidental véase el capítulo 4 “La experiencia política o la res pública” de la primera parte en Olivier Mongin, *La condición urbana. La ciudad a la hora de la mundialización*, Argentina, 2006.

El desgaste de la historia es también el deterioro de la tradición. Retomando a Antony Giddens, en *Un mundo desbocado: los efectos de la globalización en nuestras vidas*, una sociedad “destradicionalizada” desemboca en una mayor libertad de acción del individuo, lo que se traduce como la emancipación humana de las ataduras del pasado; no obstante, el pasado es lo que da continuidad y forma a la vida, de modo que es crucial para la definición de la identidad. Así, “a medida que la influencia de la tradición y la costumbre mengua a escala mundial, la base misma de nuestra identidad personal –nuestra percepción del yo– cambia” (59). Por lo que en un mundo globalizado con un *buffet* de estilos de vida y el predominio de la elección autónoma, “la identidad personal tiene que ser creada y recreada más activamente que antes” (60), pues su pérdida continua así lo requiere.

De acuerdo con Koolhaas, la *Ciudad Genérica* proviene de la *tabla rasa*, es decir, su construcción parte de cero, o reemplaza lo existente y cuando requiere renovarse no necesita de ninguna base o fundamento, incluso puede ser en cualquier otro lugar: “Es la ciudad sin historia” (41), “no tiene estratos ni terminación, no se mejora, sino que es abandonada cuando ya no funciona” (66), se habla aquí de un completo desapego a la tierra, al suelo, al espacio físico, a la naturaleza, a las raíces, esta situación que sólo puede suceder cuando no existen vínculos a la tierra, es decir, no existe un pasado, por tanto, el espacio no tiene ningún valor para quien la habita.

Al respecto de sus habitantes, Koolhaas explica que la *Ciudad Genérica* es multirracial y multicultural, si bien esto no es nuevo, lo interesante es que está fundada por personas en tránsito, gente que está de paso –o más común en estos días, huyendo–, esta característica es esencial puesto que evidencia la falta de apego al lugar, o, en otras palabras, la carencia de un sentido de pertenencia, de ahí su superficialidad y la “ligereza de sus fundamentos” (44-47), es justamente esta falta de significado y sentimentalismo a la tierra lo que facilita su explotación y transformación. Muchos de los grupos sociales que fundan la *Ciudad Genérica* surgen, en gran medida, a raíz de las nuevas formas de trabajo que no requieren de una ubicación fija, esto es, gracias a la deslocalización de las empresas que, como indica Olivier Mongin, es un efecto en el plano económico de la *tercera mundialización*.² En la *Ciudad Genérica* cabe todo el mundo pues se expande, se autodestruye o se renueva cuando lo requiere, tiene la capacidad y, al mismo tiempo, la necesidad de “producir una nueva identidad cada lunes por la mañana” (41). La frase es realmente inquietante, pues revela el

² La mundialización se refiere a un fenómeno generado a partir de cambios significativos en los modos de vida, principalmente en el ámbito económico y tecnológico, que provocan la reconfiguración de los territorios y los espacios. Mongin ubica la primera mundialización histórica a finales de la Edad Media e inicios del Renacimiento con la aparición de economías mundiales capitalistas, las cuales adquieren fuerza con los descubrimientos del siglo XV, de igual forma la vincula con la ciudad mercantil. La segunda mundialización histórica corresponde al surgimiento de la sociedad industrial entre 1870 y 1914, resultado de la revolución industrial (Mongin 173-176). Para más información véase de Olivier Mongin “La reconfiguración de los territorios”, *La condición Urbana: La ciudad a la hora de la mundialización*, Argentina, 2006.

acelerado ritmo de la vida urbana, al cual debe uno adaptarse rápidamente. La fugacidad de las experiencias conduce al olvido de las mismas y a la necesidad de consumir nuevas experiencias creando un ciclo interminable que afecta la vida en la ciudad, desarrollando problemas existenciales.

No obstante, en la *Ciudad Genérica* siempre hay un barrio histórico que conserva una mínima parte del pasado, un lugar que no fue destruido por la modernidad, se trata de los restos coloniales que quedaron desperdigados por la ciudad. Pero aquí la historia abandona su esencia y se convierte en un servicio y en la razón por la que aparezca un hotel nuevo cada tanto. Siendo esta otra cualidad de la *Ciudad Genérica*, la de ser facilitadora de recuerdos generales, dado que el turismo ya es independiente del destino, lo que importa no es el recuerdo específico sino el recuerdo abstracto, el recuerdo genérico, los “recuerdos de recuerdos” (Koolhaas 55-56).

La industria del turismo es una de las causas de la pérdida de identidad, opera como un arma de dos filos, por un lado, contribuye o incluso sostiene la economía de una ciudad y, por otro, cuando el flujo turístico es muy elevado, destruye su identidad, la convierte en un producto de mercado, degradando su esencia para ser más comerciable, baste ver la cantidad de baratijas, postales e imágenes de fotoreportajes de distintas ciudades que las agencias venden como pan caliente a los turistas.³ “Pese a su ausencia, la historia es la principal preocupación, incluso la principal industria, de la *Ciudad Genérica*. En los terrenos liberados, alrededor de las casuchas restauradas, se construyen más hoteles para acoger a turistas adicionales en proporción directa a la eliminación del pasado” (Koolhaas 56). Así pues, se trata de la comercialización del pasado llevándolo al límite su valor o incluso despojándolo del mismo.

La *Ciudad Genérica* es grande, escribe Koolhaas, tanto en cifras como en tamaño, tiene en promedio 15 millones de habitantes y existe en todo el mundo, “es tan omnipresente que ha llegado al campo” (42) o, mejor dicho, ha acabado con él. A partir de la Revolución Industrial surgieron alrededor del mundo una gran cantidad de metrópolis, megalópolis y zonas metropolitanas, se trata de grandes áreas metropolitanas que abarcan, en ocasiones, más de una ciudad y varias zonas urbanas, éstas son el resultado del incremento de flujos tanto de transportes, de datos, de gente, etc., entre las ciudades geográficamente cercanas. Para finales del siglo XX se desarrollaron decenas de zonas metropolitanas como la del Valle de México que abarca 7 854 km² y cuenta con más de 20 millones de habitantes, lo que la convierte en una de las zonas metropolitanas más grandes del mundo. Esta condición es muy importante puesto que nos dirige a un punto clave de la investigación, el

³ Un ejemplo claro es la cantidad de dinero que cuesta limpiar los desperdicios de los turistas en la ciudad de Venecia. La revista *Colors* no. 33 “Venecia ¿cuánto?”, se describe estos y otros costos que produce la industria del turismo para la ciudad y sus habitantes.

exceso. El exceso solo se puede entender en relación a un límite, es decir, a la superación de éste, entender su importancia requiere de precisar lo que representa un límite, para lo cual retomo a Omar Calabrese: el límite o confín es un “conjunto de puntos que pertenecen al mismo tiempo al espacio interno de una configuración y al espacio externo. Desde el punto de vista interno, el confín no forma parte del sistema, pero lo delimita. Desde el punto de vista externo, el confín, forma parte de lo externo, sea o no sea, a su vez, un sistema” (64). En este sentido, el exceso es la superación “de valores de un ‘entorno’ en el que todos los puntos gozan de la misma función. Por tanto, si se derriba el límite, con esto mismo se habrá eliminado el entorno o se habrá creado otro. Toda presión sobre el límite posee, por tanto, el valor de una tensión” (66). Un ejemplo es el crecimiento demográfico en las ciudades, que supera por mucho la densidad poblacional máxima de habitantes por hectárea⁴, de igual forma, el excesivo desarrollo urbano a causa del crecimiento poblacional, que “no provoca destrucción o exclusión, sino solo desplazamiento de las fronteras. La frontera, a causa de un exceso “aceptable”, es simplemente empujada más allá . . . con la consiguiente absorción, quizá conflictual, del exceso . . . Haciendo sustancialmente normal una apariencia excesiva” (Calabrese 82).

En conjunto el exceso demográfico y el físico trabajan como los principales motores de transformación del paisaje urbano. La desmesura, como veremos, se extiende a distintos ámbitos de la sociedad contemporánea y es una forma que Omar Calabrese define como neobarroca⁵.

A partir del desarrollo urbano desmesurado surgen dos modelos de vivienda en la *Ciudad Genérica*: uno es legal, el otro no. “En el primer caso, son torres o, habitualmente,

⁴ “La densidad poblacional señala el número de personas en un área determinada y se expresa como el número de personas por hectárea (p / ha) o unidades de vivienda por hectárea” (ONU-HABITAT, “Hacer de la densidad una variable fundamental”). Calcular la densidad ideal de población de una ciudad depende de diversos factores, además de la extensión territorial y la cantidad de metros cuadrados edificados, también debe considerarse las características climáticas del espacio, por lo que no se puede señalar una cantidad única como densidad ideal para las ciudades. Lo que se puede precisar es que cuando se alcanza el umbral de población los beneficios de la aglomeración comienzan a disminuir, esto se puede ver claramente cuando las distancias se vuelven excesivas y la congestión es permanente; una manera sencilla de probar este factor es el tiempo promedio de traslado de una persona, si éste supera la hora de tiempo, se puede hablar de una ciudad que supera el umbral ideal de densidad poblacional. (ONU-HABITAT, “Hacer de la densidad una variable fundamental”)

⁵ La estética neobarroca parte de la definición que hace Severo Sarduy de “barroco”, esto es, no como un periodo específico de la historia de la cultura, sino como “una actitud general y una cualidad formal de los objetos que lo expresan”, es decir, “barroco” se convierte más en una categoría del espíritu contrapuesta al “clásico”. De manera que, para Calabrese, “barroco” y “clásico” son “categorías de la forma (de la expresión del contenido)”, donde clásico son las “categorizaciones de los juicios fuertemente orientadas a las homologaciones establemente ordenadas” y barroco son las “categorizaciones que excitan fuertemente el orden del sistema y lo desestabilizan por alguna parte, lo someten a turbulencia y fluctuación”. Así, la estética neobarroca se expresa a través de parejas de conceptos o “ideas-fuerza”: ritmo y repetición, límite y exceso, detalle y fragmento, inestabilidad y metamorfosis, desorden y caos, nudo y laberinto, complejidad y disipación, distorsión y perversión e indefinición; éstas promueven la mutación, la transformación, el movimiento, el cambio, en algún ámbito de la sociedad o sistema. (Calabrese 212). Para una descripción detallada sobre este tema véase Omar Calabrese, *La era neobarroca*, España, Catedra, 1999.

bloques; en el segundo, una corteza de casuchas improvisadas. Una solución consume el cielo; la otra el terreno” (Koolhaas 48). El diseño de la vivienda es el corazón de la ciudad, su importancia va más allá de su funcionalidad y estética, está ligada a la identidad de la ciudad misma, así lo expresa Enrique Ciriani: “la vivienda hace ciudad. La arquitectura no hace ciudad. Cuando haces arquitectura, haces progresar la arquitectura. Cuando haces vivienda haces progresar la ciudad” (Adrià 21). Cabe señalar que, mientras que en las ciudades desarrolladas predomina la verticalidad, en las ciudades en desarrollo, la falta de un Estado firme y la creciente población en situación de pobreza extrema incrementan los modelos ilegales, casuchas que se extienden como el moho sobre el pan. La arquitectura, ya sea habitacional o no, es fundamental, pues su organización determina la morfología y el aspecto de la ciudad, lo que nos conduce a otra característica de la *Ciudad Genérica*. Koolhaas remarca el estilo libre de la *Ciudad Genérica* en ella se puede encontrar desde arquitectura primitiva, clásica, barroca, futuista y más, está abierta a cualquier estilo y si este no funciona simplemente se abandona; asimismo, subraya la falta de una institución capaz de controlar su desarrollo y la describe como “la apoteosis del concepto de elección múltiple: todas las casillas marcadas, una antología de todas las opciones” (47-50), donde la repetición se ha vuelto la diferencia. Se trata de un exceso en la diversidad que llega a ser abrumador.

En la declaración “La infinita variedad de la *Ciudad Genérica* casi logra hacer de la variedad algo normal . . . es la repetición la que se ha vuelto inusual” (Koolhaas 64) así encontramos una segunda superación de límites; la infinita variedad arquitectónica involucra la evasión o la oposición de la norma, en este sentido, el exceso tanto de contenido como de estructura pone en crisis el sistema de valores de la arquitectura y del urbanismo, dando origen al fenómeno de la *grandeza*⁶.

En su artículo “Grandeza, o el problema de la talla”, Koolhaas describe el papel que ha jugado la tecnología en la evolución de los métodos, las técnicas, los materiales, los estilos e incluso los objetivos de la arquitectura. Ejemplo de ello son algunos inventos como la escalera eléctrica, el aire acondicionado y el elevador que “con su potencial para establecer conexiones mecánicas, más que arquitectónicas invalidan el repertorio clásico de la arquitectura. Las cuestiones de la composición, la escala, la proporción y el detalle son ahora discutibles” (24-25). Con los avances científicos y tecnológicos se revolucionó la forma de construir y crear espacios, surgen los edificios colosales que ya no pueden ser controlados por ninguna expresión arquitectónica. En estos edificios la *grandeza* pone al límite la fuerza y la autoridad del núcleo sobre su envolvente, al grado que este límite es rebasado y el núcleo arquitectónico deja de tener dominio sobre la fachada, entonces se

⁶ Para una descripción detallada de este fenómeno, véase “Grandeza, o el problema de la talla”, en Koolhaas 23- 34.

produce la fragmentación. Esta condición de la arquitectura se refleja a gran escala en el paisaje urbano donde su centro generalmente se compone de “una amalgama de sectores excesivamente ordenados” (49), mientras que sus alrededores son ordenaciones cada vez más libres conforme se alejan del mismo.

El fenómeno de la *grandeza* aparece a mediados del siglo XX y simboliza la obsolescencia de la arquitectura, su incapacidad de controlar la edificación al haber un distanciamiento excesivo entre el núcleo y el envolvente, la pérdida de la tradición arquitectónica como autor de un espacio proporcionado, equilibrado y la necesidad de otras disciplinas para hacerlo. “Todas estas rupturas -con la escala, con la composición arquitectónica, con la tradición, con la transparencia y con la ética- conllevan la ruptura final y más radical: la Grandeza ya no forma parte de ningún tejido urbano” (Koolhaas 24), se vuelve un trabajo multidisciplinario que debe construirse en equipo, donde el arquitecto deja de ser el único autor y la labor de ingenieros, contratistas, empresarios, fabricantes, gobernantes, entre otros, es tan importante como la del primero. Así, la *grandeza* se convierten en el nuevo marco físico de la urbe del siglo XXI.

Por otra parte, la complejidad de la *grandeza* permite a la arquitectura llegar a sus “grados máximo y mínimo: máximo, por la enormidad del objeto; mínimo, debido a la pérdida de autonomía” (Koolhaas 32). Una de las formas neobarrocas es poner al límite un sistema mientras que en las estructuras colosales se tensionan los límites superiores de la arquitectura que deja de tener control sobre la estructura, el sometimiento a otras fuerzas permea sus límites inferiores integrando elementos de otras disciplinas. La tensión termina por rebasar los límites en ambos sentidos.

La *grandeza*, sostiene Koolhaas, busca la interacción entre las actividades, pero al mismo tiempo las mantiene separadas, “desarrolla estrategias para organizar tanto su independencia como su interdependencia dentro de una entidad mayor, en una simbiosis que exacerba su especificidad, más que comprometerla” (31), en ese sentido la *grandeza* es engañosa, fragmenta más que conecta. Aquí opera la estética del fragmento, otra forma neobarroca, que

consiste en la ruptura casual de la continuidad y de la integridad de una obra y en el gozo de las partes así obtenidas y hechas autónomas [, donde prevalece la] pérdida de valores de contexto [y el] gusto por la incertidumbre y casualidad de los confines de la obra así conseguida y de adquisición de nuevas valorizaciones provenientes del aislamiento de los fragmentos. (Calabrese 104)

En otras palabras, se trata de la pérdida de la totalidad, una totalidad caracterizada por tener siempre un perímetro, un límite que la integra y le da forma. La *grandeza* controla

las intensidades, pues no sólo es intensidad absoluta, también ofrece “grados de serenidad e incluso insipidez” (31), dejando zonas libres de arquitectura, es decir, con una baja intensidad, pero siempre conectadas. Son esas diferencias de grado una característica de lo urbano generalizado. Carreteras, edificios y naturaleza, elementos que coexisten “con relaciones flexibles en una espectacular diversidad organizativa, [donde] cualquiera de los tres puede dominar” (50), así se crea el nuevo paisaje urbano.

La *grandeza* trastoca la esencia misma de la arquitectura, el paisaje urbano y, en consecuencia, la ciudad “que de formar una suma de certezas pasa a ser una acumulación de misterios. Lo que se ve ya no es lo que se tiene” (Koolhaas 24-25). La ciudad se convierte en un laberinto complejo e interminable creando una experiencia urbana riesgosa y osada al mismo tiempo.

Antes, la arquitectura ordenaba y construía el espacio separándolo en diferentes contenedores -masas y edificios-; hoy el aire acondicionado y otros inventos como el elevador lo unen, creando nuevos sistemas de organización y coexistencia que superan la facultad de la arquitectura, dicho de otro modo, han lanzado el edificio sin fin y el fin de la arquitectura. Así como estos inventos unen el espacio físico, los dispositivos con internet, wifi, bluetooth, etc., rebasan los límites del espacio físico y crean nuevos sistemas de organización y coexistencia, un espacio multidimensional, el espacio y tiempo vacío.

Después de la muerte de la arquitectura, lo que queda es el *espacio basura*, “el residuo que deja la humanidad sobre el planeta” (Koolhaas 71), la suma de todo lo construido, la apoteosis de la modernización. El *espacio basura* resulta de la acumulación de identidades, éste se presenta informe, su tipología es la de ser indefinido.

Lo anterior constituye otro punto clave de la investigación, pues la construcción excesiva del *espacio basura*, su grandeza, su tipología irregular y su informidad, lo convierten en un monstruo, tal como señala Calabrese: “el principio fundador de la ciencia de los monstruos es basarse en el estudio de la irregularidad, ocuparse de la desmesura” (107). Donde la perfección es la medida media y lo que sobrepasa los límites, lo imperfecto, se vuelve monstruoso. Como consecuencia del fenómeno de la *grandeza* los edificios colosales se convierten en monstruos de una excentricidad maravillosa.

A propósito, Calabrese señala la estética de la informidad o de lo monstruoso como otra forma neobarroca que predomina en la sociedad contemporánea sustentada por la inestabilidad, la metamorfosis, la mutabilidad y la monstruosidad.⁷ Este último aspecto también aparece en la teoría de lo urbano generalizado donde la continuidad conduce a lo indefinido, lo informe, lo monstruoso y lo ilimitado. Pero también “el espacio basura puede



Fragmento de la película
Wall-e, 2008.

⁷ Tanto la falta de forma como la inestabilidad pueden generar los monstruos más abominables pues no hay monstruo más temible que aquel que puede adquirir cualquier forma, ejemplo de ello se puede apreciar en la película *La mancha voraz* (1958), donde una masa amorfa extraterrestre atormenta un pequeño pueblo devorando todo a su paso.

ser absolutamente caótico o bien espantosamente aséptico, excesivamente determinado e indeterminado al mismo tiempo” (Koolhaas 82), de tal forma que la extrema irregularidad del espacio basura nos sugiere una complejidad morfológica y un fenómeno caótico, es decir, con propiedades fractales, pues no existe nada más monstruoso que los fractales con su número altísimo de lados (Calabrese 138).

La tecnología ha acelerado la renovación constante del espacio basura, antes los procesos de renovación se realizaban durante la noche, hoy, gracias a los desarrollos tecnológicos, no hace falta destruir una construcción para modificarla “los materiales de la construcción se han vuelto cada vez más modulares, unitarios y estandarizados; la materia viene predigitalizada . . . A medida que el módulo se va haciendo cada vez más pequeño su condición llega a ser la de un criptopixel” (Koolhaas 78), por lo que somos testigos de su transformación a plena luz del día. El criptopixel facilita y acelera la labor de construcción pues muchas veces sólo hace falta ensamblar los módulos para crear edificios interminables.

De esta manera, la arquitectura se apropió de verbos como grapar, pegar, plegar, verter, encolar, disparar, duplicar, fundir, y pasó de una agrupación permanente a un acoplamiento fugaz que está destinado a desvanecerse en el aire⁸, edificios, casas, construcciones gigantescas que duran lo que un abrazo y que anulan el sentido de la palabra proyecto. La irregularidad, así como la singularidad de la construcción, la expansión y la renovación de la *Ciudad Genérica* se elaboran a partir de elementos generalizados que pueden cambiarse, quitarse o expandirse con la facilidad que permite la construcción con bloques de *LEGO*, esta semejanza fue la razón por la cual se utilizaron dichos bloques para construir maquetas a partir de las cuales se elaboraron una serie de fotografías que pueden observarse en el segundo apartado del capítulo 3. Resulta importante la fugacidad y practicidad que aportan las nuevas formas de construcción, puesto que permiten una renovación rápida y permanente de la ciudad a una velocidad impresionante, consecuencia de ello es el desconcierto en la experiencia urbana. Para aclarar este sentir se retoma el comentario que hace un entrevistador al concluir sus entrevistas a un número de residentes de la ciudad de Bostón al respecto de la imagen de su ciudad: “Parece haber una amargura o nostalgia entre los naturales que podría ser una especie de resentimiento por el gran número de cambios o simplemente incapacidad para reorientarse con tal rapidez que puedan seguir el ritmo de los mismos” (Lynch 60).

Koolhaas subraya la velocidad con la que cambia la imagen de la ciudad dificultando su memorización, este cambio constante es semejante al que se hace con el control remoto en

⁸ Sobre lo provisional y efímero de la edificación véase de Marshall Berman “Todo lo sólido se desvanece en el aire. Marx, el modernismo y la modernización”, *Todo lo sólido se desvanece en el aire: La experiencia de la modernidad*, Argentina, Siglo XXI, 1988.

la televisión que impide identificar un programa, la única certeza que se puede encontrar en el *espacio basura* es la transformación, seguida en escasas ocasiones por la restauración.

La transformación se vuelve la esencia de la ciudad, con el encanto de las mejoras, la promesa de la perfección futura, se genera una incomodidad pasajera a cambio de una brillantez inminente, un progreso que nunca llega a concretarse (Koolhaas 81). La conversión constante y la geometría irregular del *espacio basura* se convierten en turbulencia, otra forma neobarroca que Calabrese define como “un modo de aparecer (caótico) de un fenómeno cíclico cualquiera, en el cual a la regularidad común se sustituye el caos dentro de cierto umbral de complejidad . . . Por tanto, no sólo es la apariencia accidentada de la forma la que califica el caos, sino también su aspecto de turbulencia” (141). El carácter caótico y turbulento del *espacio basura* se presenta como desorientación, confusión e incertidumbre en la experiencia urbana.

El *espacio basura* pretende unificar, pero en realidad escinde: crea comunidades, pero no a partir de intereses comunes o de la libre asociación, sino de una estadística idéntica y una demografía ineludible, una ola oportunista de intereses creados (Koolhaas 93). Esta falsa comunidad es, como veremos con Mongin, un producto de la unificación cultural basada en la tecnología y el mercado globalizado.

Al igual que el crecimiento poblacional y el desarrollo urbano, las nuevas tecnologías han tenido un papel fundamental en la transformación de la condición urbana, por un lado, inventos que permiten la continuidad del *espacio basura*, convirtiéndola en interminable, y por otro, la invención del espacio virtual, donde la dimensión espacio-temporal es desechada. Hoy gran parte de las actividades sociales, económicas y culturales se realizan en el espacio virtual, en palabras de Koolhaas, la “Ciudad Genérica es lo que queda después de que grandes sectores de la vida urbana se pasaran al ciberespacio” (42), dejando únicamente en el ámbito público la actividad de los automóviles. Consecuencia de ello, es que muchos de los proyectos de desarrollo urbano se centran precisamente en dar cabida a la exorbitante cantidad de automóviles que transitan a diario por la ciudad y cuyo número incrementa cada año.

La tecnología es la posibilidad de conexión, están la escalera eléctrica, los elevadores, el aire acondicionado, inventos que permiten la continuidad y que son la esencia del *espacio basura*, con los que consigue expandirse sin interrupción. No obstante, al mismo tiempo, están los trenes, barcos, autos, aviones, avenidas, puentes, carreteras y demás instrumentos que dan continuidad a la *Ciudad Genérica* hacia todos los rincones del planeta, y por consiguiente al *espacio basura* (Koolhaas 72).

“Pensado para el interior, el *espacio basura* puede engullir fácilmente toda una ciudad, primero se escapa de sus contenedores, y luego el propio exterior se transforma, y el *espacio basura* se extiende” (Koolhaas 100). Rem Koolhaas plantea así una ciudad interminable

que rebasa la grandeza en su arquitectura, su construcción, su planeación y su existencia misma, una ciudad monstruosa, una ciudad ilimitada, indefinida y sin identidad –genérica: “Se ha malentendido Babel. La lengua no es el problema, sino solo la nueva frontera del espacio basura. La humanidad ha lanzado una nueva lengua que salta por encima de líneas divisorias insalvables como una frágil pasarela de diseñador . . . ha acuñado una ola proactiva de nuevos oxímoros” (92). La tecnología supera cualquier frontera es el lenguaje universal, una Babel tecnológica que abarca el mundo entero.

1.1.2 La pérdida del límite

Para Olivier Mongin, la ruptura con la cultura urbana de los límites representa el fin de la ciudad occidental, aquella que posibilitaba una experiencia urbana multidimensional –corporal, escénica y política–, la ciudad que, como medio en tensión, suscitaba la relación entre el interior y el exterior, entre lo privado y lo público, entre el adentro y el afuera. Mongin denomina como *urbano generalizado* a la condición urbana contemporánea y explica que es el resultado de un largo proceso que parte de modos de vida fomentados por los avances científicos y tecnológicos y los cambios ideológicos que se remontan al siglo XV.

Es importante señalar que, a inicios del siglo XX, el Congreso Internacional de Arquitectura Moderna –CIAM–, con respecto al acelerado desarrollo urbano, creó la Carta de Atenas, un manifiesto donde se plantean las urgencias urbanas, así como sus posibles soluciones. Esto condujo a instituciones, organismos y demás asociaciones especializadas en la materia a realizar una serie de coloquios, conferencias y parlamentos con el único fin de atender y dar solución a la creciente problemática urbana. En ese sentido, el fin de la ciudad occidental se presenta como la crónica de una muerte anunciada.

Mongin propone que lo *urbano generalizado* instaura la imposición de la continuidad, el rechazo de los límites y el predominio de los flujos sobre los lugares, condición que se ha intensificado con la *tercera mundialización* (161-220).

La *tercera mundialización*, producto, entre otros factores, de las revoluciones tecnológica y económica –la globalización–, generó una serie de cambios profundos en el modo de vida en sociedad, los cuales condujeron a una reconfiguración de los territorios. Es por ello que se trata de un fenómeno complejo que no se reduce al ámbito económico y político, sino que tiene consecuencias en muchos otros aspectos de la sociedad, como el cultural, el migratorio, el jurídico y, claramente, el territorial.

En el plano económico, la deslocalización de las empresas, la cotización en la Bolsa junto con el nacimiento de grupos de accionistas⁹ y las nuevas tecnologías y su infraestructura,

⁹ Al respecto, Giddens subraya la importancia de la idea de riesgo –peligros que se analizan activamente en relación a posibilidades futuras– en una sociedad moderna “orientada hacia el futuro”, que es donde el riesgo alcanza su potencial. El riesgo, señala Giddens, “es la dinámica movilizadora de una sociedad volcada en el cambio que quiere determinar su propio futuro en lugar de dejarlo a la religión,

instauraron lo que Antony Giddens nombra como la *nueva economía electrónica global*, donde instituciones o incluso individuos, que desde la comodidad de su hogar, tienen la capacidad de desestabilizar hasta las economías más sólidas con tan sólo el clic de un ratón (22). Este es el verdadero poder de las telecomunicaciones, por el cual se modifica nuestra relación con lo real y la manera de habitar.

En el plano político, la *nueva economía electrónica global* debilita la autonomía y el poder económico del Estado, de forma que se convierte en una autoridad sin poder:

La globalización no sólo ejerce presión hacia arriba también hacia abajo, creando nuevas presiones para la autonomía local . . . la nación se hace no sólo demasiado pequeña para solucionar los grandes problemas, sino también demasiado grande para arreglar los pequeños. (Giddens 25)

El debilitamiento del Estado y la acción privatizadora que le acompañó, sumado a un urbanismo que favorece los flujos sobre los lugares y valoriza la separación a expensas de la conflictividad y del acercamiento, transforman los espacios y territorios, de manera que, donde antes regía una cultura urbana de la proximidad y la discontinuidad, ahora gobierna lo *urbano generalizado* y el descontrolado desarrollo urbano que empuja hacia fuera los límites de la ciudad y condena a la ciudad a lo informe, lo ilimitado (Mongin 170- 173).

Ahora son los flujos económicos globales y su infraestructura los que determinan la reconfiguración de los territorios y no ya la autoridad política de las ciudades. La globalización, continúa Giddens, no sólo es económica, también es política, tecnológica y cultural, "... no tiene que ver sólo con el 'ahí fuera', remoto y alejado del individuo. Es también un fenómeno de 'aquí dentro', que influye en los aspectos íntimos y personales de nuestras vidas" (25).¹⁰

Al igual que Giddens, Mongin advierte que la *tercera mundialización* va más allá de un fenómeno económico en el que el Estado pierde su capacidad integradora y cuyo símbolo es la ciudad. La *tercera mundialización* conduce al predominio de los flujos sobre los lugares, esto es, el fortalecimiento de la *Red de flujos*, principalmente de comunicaciones y transportes, que puede habitar en cualquier parte gracias a su infraestructura. Aquí es necesario precisar que la *Red de flujos* es lo que sustenta la *Ciudad Virtual* y con ello, la continuidad, la

la tradición o los caprichos de la naturaleza" (36). La ruptura con las fuerzas del destino hizo posible un nuevo sistema económico que viera hacia el futuro, "el capitalismo moderno se planta en el futuro al calcular el beneficio y la pérdida, y, por tanto, el riesgo, como un proceso continuo" (33-48).

¹⁰ Uno de los efectos de la globalización en el ámbito familiar, es que la familia pasa de ser una entidad económica, por lo menos en occidente, a ser una unidad basada en la comunicación emocional o intimidad, donde el matrimonio deja de ser una parte esencial de la vida (Giddens 65-79).

conexión, lo ilimitado. Su infraestructura se compone de ejes y nodos que funcionan como conmutadores que enlazan y desenlazan. Éstos se caracterizan por ser simples lugares de articulación de la red, en otras palabras *no lugares*, a los que el antropólogo francés Marc Augé define como espacios que no son relacionales ni históricos, espacios insustanciales, vacíos de valores, lo que queda una vez que, como señala Mongin, pierden su “sustancia misma de su significación cultural, histórica y geográfica, para quedar integrados como lugares funcionales productores de un espacio de flujos que sustituye a el espacio de lugares” (Mongin 284), se trata de espacios aleatorios y provisorios, en otras palabras, espacios sin identidad. A lo anterior se suma un estilo de vida nómada, producto de la reducción de la relación con el espacio y con lo real, para estos grupos sociales nómadas la pertenencia al lugar es aleatoria, arbitraria, insignificante, indiferente mientras pueda estar conectado a la red (Mongin 280-286). Esta característica resulta de suma importancia, pues es el punto de confluencia con la teoría de Koolhaas, donde la pérdida de identidad es el origen de la *Ciudad Genérica*, mientras que para Mongin ésta es una consecuencia más de la *tercera mundialización* en el plano cultural.

En el plano cultural presenciamos la pérdida de identidad, es decir, la mundialización cultural, este es un proceso doble de unificación-fragmentación. En primer lugar, se trata de un proceso de unificación cultural que se produce, tanto por

un mercado que unifica los comportamientos de los consumidores [, como por] una unificación tecnológica que ocupa un lugar decisivo [en la creación de] un factor identitario, un sustituto de lo cultural que pone de relieve el factor comunitario, el que abreva en la etnia, la religión, la civilización, pero también en la nación, para diseñar modalidades de pertenencia a una comunidad. (Mongin 180)

En la unificación cultural, las nuevas tecnologías de telecomunicaciones, explica Nestor García, se convierten en autopistas comunicacionales por donde “las empresas transnacionales programan la circulación de películas, caricaturas y noticias en muchos países latinoamericanos, africanos y asiáticos, y cada vez más en algunos países europeos” (40). De este modo, ocupan un lugar clave, pues actúan como impulsoras del desarrollo y de los intercambios culturales, además, frente a la pasividad de las tradiciones históricas locales es decisiva la velocidad como la para difundirse como la eficacia de sus métodos para atraer y seducir a los públicos. Así, desde la televisión y la computadora se generaliza el acceso a ideologías y cualquier tipo de expresión cultural, como “a los videojuegos, telecompras, información nacional e internacional” (García Canclini 40-41).

A esta unificación cultural se le puede nombrar como *occidentalización*, dado que muchas de las expresiones culturales más visibles provienen de Estados Unidos o de Europa.

A esto, cabe mencionar que las industrias audiovisuales en Estados Unidos ocupan el segundo lugar como fuente de ingresos por exportaciones. Por lo que, la mayor parte de la producción audiovisual de información y entretenimiento está en manos estadounidenses, mientras que las compañías japonesas controlan el 70% de las ventas mundiales de aparatos electrónicos.

Basta con ver el equipamiento de las casas y calles de las ciudades latinoamericanas para comprobar que gran parte de la hibridación ahora existente se produce por la combinación de los productos de Ford y Sony, Hollywood y Nikon, el americanismo de Nueva York y de Miami iluminado por las mezclas de artesanías milenarias y sofisticación tecnológica de las lámparas japonesas (García Canclini 41).

Las culturas transnacionales hegemónicas saturan con toda clase de productos el imaginario cultural a nivel global debilitando la historia, la tradición y, en consecuencia, la identidad local. Es gracias a las nuevas tecnologías y las industrias de la cultura y la comunicación que ha sido posible la multiplicación de los canales, las informaciones, los intercambios y el consumo excesivo de imágenes (Lipovetsky 8). En palabras de Giddens, “la globalización tiene algo que ver con la tesis de que todos vivimos ahora en un mismo mundo” (20), cultural, económico, político y urbano.

La presión que ejercen las telecomunicaciones sobre el límite cultural desestabiliza todo el entorno, conduce al límite las barreras culturales, o en algunos casos lo excede; se trata, pues, como señalamos anteriormente, de una práctica neobarroca, la de tender al límite o al exceso. En este caso la superación de las barreras genera un nuevo entorno, que Gilles Lipovetsky y Jean Serroy denominan como *cultura-mundo*, el cual difunde “la cultura de la tecnociencia, del mercado de los medios, el consumo, el individuo” (9), y que además, trae consigo “una muchedumbre de problemas nuevos con repercusiones globales (ecología, inmigración, crisis económica, pobreza del Tercer Mundo, terrorismo...), pero también existenciales (identidad, creencias, crisis de sentido, trastornos de la personalidad...)” (9-10). Los problemas existenciales se pueden percibir a nivel global en forma de ciudades genéricas, ciudades sin identidad. Por su parte, García Canclini señala que

Al debilitarse el peso de las tradiciones locales, se ha formado un folclor-mundo o, como lo llama Renato Ortiz, una “cultura internacional-popular”: las comunidades de consumidores se organizan cada vez menos según diferencias nacionales y, sobre todo en las generaciones jóvenes, definen sus prácticas culturales de acuerdo con la información y estilos homogeneizados, captables por los receptores de diversas sociedades con independencia de sus concepciones políticas, religiosas o nacionales. (García Canclini 42-44)

Trasladado a la condición urbana, resulta en ciudades carentes de identidad, ciudades monstruo, ciudades genéricas, ciudades ilimitadas con experiencias urbanas similares. Cabe subrayar que, al depender el factor identitario tanto de un mercado -mundial- extremadamente dinámico, como de una tecnología que se desarrolla aceleradamente, conduce a una cultura universal que, más allá de ser versátil, se vuelve fugaz, de ahí que la *Ciudad Genérica*, como señala Koolhaas, pueda y deba crear una nueva identidad “cada lunes por la mañana” (41).

El segundo de estos procesos es el de fragmentación cultural, que surge en respuesta al proceso de homogenización y a falta de un Estado integrador, y que consiste en reagrupaciones comunitarias que pueden conducir “a repliegues comunitarios, a reivindicaciones étnicas, o bien a agregaciones de élites mundializadas y cosmopolitas” (Mongin 181), esto es, que “cuanto más se globaliza el mundo, más aspira a afianzarse una serie de particularismos culturales” (Lipovetsky y Serroy 19), en palabras de Antony Giddens, “la globalización es la razón del resurgimiento de identidades culturales locales en diferentes partes del mundo” (25).

De este modo, mientras la función integradora del Estado se debilita, los movimientos de población, las dinámicas migratorias, junto con el fenómeno de diásporas, dificultan la integración y traen consigo la mundialización cultural pero, al mismo tiempo, el sistema de flujos poblacionales y la propia mundialización incita las reagrupaciones comunitarias, se trata de un proceso doble en que “los nacionalismos locales brotan como respuesta a las tendencias globalizadoras, a medida que el peso de los Estados-nación más antiguos disminuye” (Giddens 26).

Tanto Mongin como Koolhaas sostienen que las nuevas tecnologías juegan un papel fundamental en la degradación de la vida pública y, por tanto, de la experiencia urbana. La tecnología virtual transformó nuestra relación con lo real, provocando que lo urbano se vuelva más frágil a medida que la ciudad virtual crece, ejemplo de ello es la comunicación instantánea que “no es sólo una forma de transmitir noticias e información más rápidamente. Su existencia altera la textura misma de nuestras vidas, seamos ricos o pobres” (Giddens 24), evidentemente, la comunicación al desarrollarse en el campo virtual, altera los modos de relacionarnos entre los seres humanos, pues cuando gran parte de la vida pública se traslada al espacio virtual, se acrecienta la influencia de éste en el mundo “real”, sin embargo, más que degradar la experiencia urbana, la transforma, puesto que produce una reconfiguración de los territorios en torno a lo que queda.

El espacio virtual permite el acceso a un universo de posibilidades donde desaparece la cultura de los límites, se trata de un espacio sin límites temporales ni espaciales, sin fronteras, donde reina la continuidad. La superación de los límites espacio-temporales se hace posible con las nuevas tecnologías de la información y comunicación, creando el espacio

ilimitado (Mongin 283). Esta circunstancia tiene profundas repercusiones, pues, como hemos visto, el espacio y la construcción de la identidad están íntimamente ligados. Al respecto del espacio virtual, González Ochoa declara que es con la difusión del reloj mecánico a fines del siglo XVIII como se genera un *tiempo vacío*, es decir, la ruptura del tiempo con el lugar, entendido “como el escenario de la actividad social” (31-32), y es esta condición, precisamente, la que propicia la segunda ruptura, la del espacio con el lugar, dando origen al *espacio vacío*, un espacio carente de valores, de esencia y de identidad, esto es, a lo que Mongin llama los *no lugares*.

Si bien el espacio virtual, al ser ilimitado, proporciona infinidad de posibilidades, hay que señalar que el goce de estas oportunidades está determinado por las capacidades de acceso –esto es, los dispositivos de acceso que se tengan–, de modo que quien posee los mejores dispositivos de acceso es quien conquista las posibilidades infinitas. Por lo anterior, no se puede hablar de una completa conversión a la ciudad virtual, sobre todo cuando tomamos en cuenta las sociedades que no conocieron la fase industrial y las urbes en vías de desarrollo, donde la ciudad industrial sigue presente y los dispositivos de acceso son reducidos (Mongin 183-190).

Lo que interesa a esta investigación es lo que Mongin denomina como proceso de borramiento de los límites potenciado por la *tercera mundialización*, es decir, la metamorfosis de lo urbano en lo posturbano, la evolución de una cultura urbana de la proximidad y la discontinuidad a un mundo urbano que repele los límites: “Lo urbano se presenta ahora como continuo y generalizado, es ilimitado” (Mongin 186).

Esta capacidad de alejar los límites, señala Mongin, resulta, principalmente, en dos tipos de grandes ciudades, dos figuras distintas que no deben considerarse como las únicas¹¹: “Por un lado, la ciudad que es ilimitada en el plano espacial, una ciudad que se extiende más allá de sus muros, por otro, la ciudad que se limita para mejorar su relación inmediata con un espacio tiempo mundializado, la ciudad que permanece dentro de sus muros” (Mongin 173).

La primera, la ciudad sin límites tanto en extensión espacial como en expansión demográfica, la que se despliega hasta el infinito, es la ciudad mundo –la “megaciudad”–, la segunda es la ciudad que se contrae, que se repliega, que se limita para mejorar su conexión con la red de flujos y el ilimitado espacio virtual es la ciudad global. Ya sea como ciudad global, megaciudad o cualquier otra figura, lo urbano generalizado rechaza los límites, se despliega hasta el infinito en el plano espacial y demográfico o en el espacio virtual, rompiendo con los recorridos interminables entre el adentro y el afuera.

¹¹ Mongin también identifica otros tipos de ciudades que forman lo urbano generalizado, como es el caso de la metrópolis –la ciudad fragmentada y multipolar– de la segunda mitad del siglo XIX, que “se define por relacionar entre sí una pluralidad de polos urbanos” y se mantiene principalmente en países en vías de desarrollo, como es el caso de las ciudades latinoamericanas. Es, explica Mongin, el último avatar de lo que Occidente llamó ciudad (193-243).

La conversión de una ciudad regida por la cultura de límites, cuyo propósito era integrar en su interior lo que provenía del exterior, contener los flujos, permitir la vida pública y los recorridos ilimitados entre un adentro y un afuera a un espacio urbano sin urbanidad, que repele los límites y altera la forma en que interactuamos con el espacio; esto es, nuestra forma de vida tanto en lo colectivo como en lo individual. La alteración de la experiencia urbana, transforma la concepción del espacio y, en consecuencia, la forma en cómo lo representamos, por lo que resulta fundamental entender esta nueva condición, pues es a la que se enfrenta el artista.

Más allá la denominación que pueda recibir la ciudad según sean sus particularidades (la ciudad global, la ciudad mundo o la megalópolis, la megaciudad, la metrópolis)¹², lo que preocupa a Mongin es la continuidad de lo urbano, es decir, el carácter ilimitado de lo urbano –el rechazo a los límites– y la hegemonía de los flujos sobre los lugares que alimentan la idea de que “el mundo se ofrece en forma continua y en tiempo real” (194).

Sin la relación del adentro y el afuera, de lo público y lo privado, del interior y el exterior, lo urbano generalizado se presenta continuo, sin una periferia, sin fracturas, ni marcas de discontinuidad, ni fronteras, sólo con diferencias de intensidad que varían según la distancia o proximidad respecto de los núcleos o nodos urbanos que, en su condición de conmutadores, son los mejores vectores de los flujos (Mongin 200).

Mientras que para Mongin la continuidad de lo urbano generalizado surge por el rechazo a los límites, ya sea en el mundo real o en el virtual, para Koolhaas la continuidad se produce por el fenómeno de la grandeza¹³, si bien difieren en sus causas, ambos coinciden tanto en la existencia de una continuidad urbana, como en que las diferencias de intensidad son generadas por la distancia que se tiene con relación a los núcleos.

En una condición ideal, apunta Mongin, la ciudad es un ambiente donde la tensión es causada por una fuerza centrífuga que empuja el núcleo urbano hacia su dispersión a la periférica y una fuerza centrípeta que mantiene el equilibrio y la cohesión de la ciudad (52-63), permitiendo al individuo recorridos infinitos en todos los sentidos (los cuatro puntos cardinales) y en todos los niveles (el horizontal, el alto, el bajo, el subterráneo). No obstante, lo urbano generalizado, al no estar sometido a la disciplina de los urbanistas, conduce al extremo el carácter caótico de la ciudad; asimismo, los flujos urbanos

¹² En ese sentido, Mongin advierte la presencia de múltiples formas urbanas, una gran diversidad de regímenes urbanos derivados del fenómeno universal de “metropolización” “que refleja la preeminencia de los flujos sobre los lugares ... [uno de ellos es la metrópolis que] se distingue doblemente de la ciudad: por un lado, ya no corresponde a una entidad que delimita concretamente un adentro y un afuera; ya no se define esencialmente por su capacidad de hospitalidad ni por su voluntad más o menos afirmada, de integración: por el otro, su extensión es ilimitada puesto que ya no tiene fronteras netas, lo cual da lugar a una configuración territorial que se inscribe en áreas urbanas extendidas”. (234-235)

¹³ De acuerdo con Koolhaas, “La Grandeza ya no necesita de la ciudad: compite con la ciudad; representa la ciudad; se adelanta a la ciudad o mejor aún, es la ciudad” (33).

construyen un mundo que puede oscilar entre dos extremos: la pérdida total de tensión y la hipertensión. La ciudad, de ser un *medio en tensión*, se vuelve contra sí misma, y, por ende, contra la experiencia urbana. Cuando el marco espacial deja de ser circunscripto y se *abre al infinito*, los recorridos corporales que daban forma a la ciudad dejan de tener sentido y, con ello, la ciudad pierde su forma, se vuelve continua, e informe. Esta *continuidad caótica* se puede percibir como un espacio urbano ilimitado que fluctúa entre la ausencia y el exceso de tensión (Mongin 52-63).

Tanto el exceso como la ausencia de tensión se experimentan en el marco mental de la ciudad. Al respecto, Mongin denuncia la pérdida de igualdad que la ciudad, en su condición de espacio de libertad, debe posibilitar y retoma la reseña que Levi-Strauss lleva a cabo sobre la suerte de las personas que piden limosna en las calles¹⁴. La negación al derecho de ser tratados como ciudadanos iguales expone la distancia que los separa de los otros y confirma la ausencia de tensión en el espacio público. Cuando la ciudad deja de ser el espacio para la igualdad, se crea una ruptura en el marco mental que trastorna la experiencia urbana. Para ampliar lo anterior, leemos en Mongin:

Tal es el motor de una 'indiferencia' gracias a la cual el caos urbano puede crecer hasta el infinito . . . la indiferencia se traduce en el tiempo y en el espacio y la ciudad muere progresivamente de esta ausencia de movimientos y de tensiones ... cuando la tensión entre lo privado y lo público, entre el afuera y el adentro, es imposible, la ciudad muere inevitablemente (212-214).

Pero al igual que la falta de tensión trastorna la experiencia urbana, la hipertensión también lo hace. Cuando la ciudad está hipertensa no hay un equilibrio posible, la ciudad está al borde de la implosión, entonces la destrucción viene desde dentro, como "un fenómeno inevitable generado por la dispersión infinita o por el desarrollo de una maquinaria urbana que, al volverse incontrolable, provoca horror y caos" (Mongin 215). En este caso, lo que se impone es la inhabitabilidad que acompaña la destrucción y la expulsión; aquí, la hipertensión devasta la ciudad, se proyecta en magmas informes, espacios invivibles, la ciudad pierde toda su urbanidad.

La falta de tensión como la hipertensión conduce a la desaparición de los límites, ya sean físicos o mentales, o, mejor dicho, a su superación, por lo que la ciudad se vuelve informe: "Los espacios urbanos están condenados a devenir informes, deformes, monstruosos, pues están sometidos a una presión tecnicista tanto mayor por cuanto las industrias de armamentos también desempeñan su papel en la militarización de las ciudades" (Mongin 217).

¹⁴ Para Mongin la ciudad debe ser un espacio en tensión, pero no una tensión excesiva, sino que permita las relaciones sociales, la lucha por la igualdad, por la libertad, tanto la hipertensión como la falta de tensión que ocurre cuando los limosneros aceptan la condición de inferiores, como personas sin derechos, la ciudad, entendida como el espacio de libertad, muere.

Cruzaba el bulevard corriendo, en medio de un caos en movimiento, con la muerte galopando hacia mí por todos lados. El hombre moderno arquetípico, tal como lo vemos aquí, es un peatón lanzado a la vorágine del tráfico de una ciudad moderna, un hombre solo que lucha con un conglomerado de masa y energía que es pesado, rápido y letal. El incipiente tráfico de la calle y el bulevard, no conoce límites espaciales o temporales, inunda todos los espacios urbanos, impone su ritmo al tiempo de cada cual, transforma la totalidad del entorno moderno en un "caos en movimiento". El caos, en este caso, no reside en los que se mueven -los conductores o paseantes individuales, cada uno de los cuales puede estar siguiendo la ruta más eficaz para sí- sino en su interacción, en la totalidad de sus movimientos en un espacio común.

Marchall Berman, *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*. Argentina: Siglo XXI, 1988. p. 159

...Si necesita una oficina, no hay que pensar cómo conseguirla. Basta hablarle a alguien por teléfono en el treintavo piso: "¿Bueno? prepárame una oficina de seis cuartos para mañana. Doce mecanógrafas. Placa: La grande y prestigiosa proveedora de Aire Comprimido para submarinos del Pacífico. Dos mozos de uniforme café, gorras con listones de estrellas y 12,000 hojas membretadas, encabezadas con el letrero de la placa. Adiós." Al siguiente día uno puede simplemente ir a su oficina y será saludado por sus mensajeros arrobados: "Buenos días, señor Mayakovsky, ¿Cómo está usted?" ...

Wiktor Woroszylski, *Vida de Mayakovsky*. México: ERA, 1980. p. 380-384.

Al repeler los límites, ya sea por la hipertensión o la ausencia de tensión, la ciudad deja de ser el marco que posibilita las relaciones humanas, deja de ser ciudad y se vuelve monstruosa, una vez más nos encontramos con la figura del monstruo generado por la superación de los límites o el rechazo de los mismos. La infirmitad urbana deviene en caos:

En este caso, el caos no adquiere la “no forma”, de la ciudad arrasada, la ciudad sobrevive por sí misma, amasa individuos, es informe. La ausencia de tensiones significa que no hay ni adentro ni afuera, que la indiferencia reinante está en el origen de un esquema de supervivencia ... al no ser [la ciudad] ya un medio en tensión, es algo informe, no es una ciudad, no permite la liberación que subtiende la experiencia urbana. (Mongin 211)

Una ciudad colérica que rechaza sus límites y donde “el caos, la tensión no son ya la condición mínima de la experiencia urbana; [estos] han llegado a constituir la norma” (Mongin 195). Cuando el caos y la continuidad se convierten en la esencia del contexto urbano, la distinción de la naturaleza se pierde y lo que permanece es únicamente las diferencias de grado, generando representaciones de la ciudad que alimentan un imaginario del caos y son la fuente de las representaciones negativas de lo urbano y la ciudad, ciudades desmesuradas, ciudades informes, ciudades masa, ciudades infinitas y ciudades caóticas:

Esta “continuidad” espacial, territorial, geográfica, según la cual lo urbano está en todas partes tiene como corolario la desaparición de la distinción entre lo urbano y lo no urbano, simbolizado durante mucho tiempo, y erradamente, por el campo. Desde entonces, las representaciones de la ciudad oscilan entre versiones de lo ilimitado y de lo informe que tiene en común expandir los límites y romper la relación con el entorno próximo. (Mongin 195)

La imagen mental de la ciudad caos se fortalece día a día con la gran cantidad de producciones artísticas -gráficas, literarias, musicales, audiovisuales, etcétera- de la ciudad monstruo, la ciudad informe, la ciudad masa, la ciudad infierno (Mongin 193-220). Esto condujo a la producción de un video experimental sobre el caos urbano infinito, además de una serie de imágenes que se pueden ver en el capítulo tres.

Mongin nos plantea la condición urbana contemporánea como un *caos continuado* que transforma la manera de moverse, de habitar, de interactuar, en sí de la experiencia urbana. La ciudad se convierte en un laberinto, entendido como “una de las muchas figuras del caos, ... cuyo orden existe, pero es complicado u oculto” (Calabrese 146) y, con ello, en una

metáfora del movimiento; un laberinto de tipo rizomático¹⁵ donde la red de interminables relaciones nos permite tener múltiples entradas y salidas, recorridos ilimitados entre el espacio físico y virtual, sin principio ni final (Garbuno 38-40).

1.2 LA EXPERIENCIA URBANA

En el presente apartado se busca conocer cómo afectan a la experiencia urbana las características de la condición urbana que plantean tanto Koolhaas como Mongin. Empezaré por la dimensión espacial, es decir, la experiencia física, pues ante todo, la ciudad es un espacio que se recorre, se transita y se construye con trayectorias corporales.

1.2.1 El marco físico

Primero, se determinará el marco físico por donde se transita, esto es, los objetos físicos y perceptibles que componen la imagen de la ciudad. Kevin Lynch separa las formas que construyen la imagen de la ciudad en cinco clases: sendas, bordes, barrios, nodos y mojonos (61).

- Las sendas son los conductos que sigue el observador normalmente, ocasionalmente o potencialmente. Pueden estar representadas por calles, senderos, líneas de tránsito, canales o vías férreas
- Los bordes son los elementos lineales que el observador no usa o considera sendas. Son los límites entre dos fases, rupturas lineales de la continuidad, como playas, cruces de ferrocarril, bordes de desarrollo, muros . . . son los elementos fronterizos.
- Los barrios o distritos son las secciones de la ciudad cuyas medidas oscilan entre medianas y grandes, concebidas como de un alcance bidimensional, en el que el observador entre 'en su seno' mentalmente y que son reconocibles como si tuvieran un carácter común que los identifica.

¹⁵ El laberinto rizomático es uno de los tres tipos de laberintos propuestos por Umberto Eco y constituye "una forma extrema de laberinto arbóreo, ya que sigue la lógica de la simultaneidad interna" (Zavala 13). En su interior se pueden encontrar sistemas cerrados y abiertos, esta coexistencia da lugar a la indeterminación, la ambigüedad y la contradicción. En ese sentido, el laberinto rizomático se rige por el principio de incertidumbre, el cual implica que "toda concepción de la naturaleza contiene una incertidumbre esencial" (Ochoa 86). Para Calabrese la imprecisión se traduce en el "más-o-menos y no-sé-qué", esta indefinición seduce la mentalidad contemporánea y se refieren "a un sentir, a un decir, a un ver, a un escuchar, a un percibir del sujeto ante un objeto" (175). Donde el sujeto se encuentra en un "modo conflictual" o suspendido en "el interior de la tensión entre dos modalidades diversas" (176), una condición de convergencia conflictual que genera pasión.

- Los nodos son puntos estratégicos de una ciudad a los que puede ingresar un observador y constituyen los focos intensivos de los que parte o a los que se encamina. Pueden ser ante todo confluencias, sitios de una ruptura en el transporte, un cruce o una convergencia de sendas, momentos de paso de una estructura a otra. O bien los nodos pueden ser, sencillamente, concentraciones cuya importancia se debe a que son la condensación de determinado uso o carácter físico.
- Los mojones son otro tipo de punto de referencia, pero en este caso el observador no entra en ellos, sino que le son exteriores . . . Pueden estar dentro de la ciudad o a tal distancia que para todo fin práctico simbolizan una dirección constante . . . Se trata de claves de identidad e incluso de estructura usadas frecuentemente y parece que se confía cada vez más en ellas a medida que el trayecto se hace más familiar. (Lynch 62-64)

Es importante señalar que todos estos elementos interactúan entre sí y que su identificación está determinada por el punto de vista del usuario, de este modo, mientras que para un conductor la avenida es una senda, para el peatón representa un borde. Por lo antes dicho, se entiende la importancia que tiene cada una de las formas en la orientación del usuario dentro del espacio urbano.

En una condición ideal, todas estas formas físicas crean una imagen o paisaje urbano fácilmente identificable, esto es, con *imaginabilidad* o legibilidad. La *imaginabilidad*, señala Lynch, es una cualidad visual de la ciudad que se refiere a “la facilidad con que pueden reconocerse y organizarse sus partes en una pauta coherente” (11), la forma, el color o la distribución “que facilita la elaboración de imágenes mentales del medio ambiente que son vívidamente identificadas, poderosamente estructuradas y de suma utilidad” (19) para recorrer la ciudad. Si bien esta cualidad de la forma física de la ciudad no es la única, tiene un papel importante en la experiencia urbana, pues permite lo que ya señalaba Mongin: una marcha libre e infinita en todas direcciones y niveles sin posibilidad a perderse (52-63). Así, una ciudad legible parte de elementos fácilmente identificables que pueden ser agrupados fácilmente en una pauta global. (Lynch 11).

Es evidente que la forma de una ciudad o de una metrópoli no debe exhibir un orden gigantesco y estratificado. Se tratará de una pauta compleja, continua y total, pero intrincada y móvil. Tiene que ser plástica para los hábitos de percepción de millares de ciudadanos, abierta para cambiar de función y significado, y receptiva para la formación de nuevas imágenes. Debe invitar a sus observadores a explorar el mundo. (Lynch 146)

No obstante, partiendo de lo *urbano generalizado* y la *Ciudad Genérica*, resulta evidente la falta de *imaginabilidad* en la condición urbana contemporánea, una condición que se gesta,

como ya señalaba Mongin, desde la *segunda mundialización*. La transformación de la ciudad industrial en la ciudad moderna requirió un gran esfuerzo, principalmente, por parte del peatón, del transeúnte. Marshall Berman, mediante una reflexión del poema “La pérdida de la aureola” de Baudelaire, describe el proceso necesario de adaptación al caos urbano, al caos continuo, al laberinto infinito que ya se percibe desde inicios del siglo XX:

El hombre de la vida moderna, lanzado a la vorágine, es abandonado de nuevo a sus propios recursos -a menudo a unos recursos que nunca supo que tenía- y obligado a multiplicarlos desesperadamente para sobrevivir. Para cruzar el caos en movimiento, debe ajustarse y adaptarse a sus movimientos, debe aprender no sólo a ir al mismo paso, sino al menos ir un paso por delante. Debe hacerse un experto en *soubresauts* y *mouvements brusques*, en giros y contorsiones súbitos, bruscos, descoyuntados, no sólo de las piernas y el cuerpo, sino también de la mente y la sensibilidad. (Berman 159-160)

Quiero aclarar que, si bien tanto Koolhaas como Mongin se enfocan en la condición urbana de la ciudad europea o de ciudades desarrolladas, muchos de los rasgos que plantean están presentes en ciudades latinoamericanas y en vías de desarrollo. Néstor García Canclini, sostiene que hay una coexistencia de tres tipos de ciudades (histórico-territorial, industrial y comunicacional) en ciudades de América Latina, “vivimos la tensión entre tradiciones que todavía no se van y una modernidad que no acaba de llegar a los países latinoamericanos, cuya precariedad no impide, sin embargo, que también lo posmoderno ya esté entre nosotros” (87). La complejidad que surge de la convivencia de las características de cada una trastoca no sólo la experiencia urbana y la forma en que concebimos el espacio, sino también nuestra forma de representarlo.

En el caso particular de la zona metropolitana del valle de México (ZMVM), su superficie es de 7854km² y está conformada por: 59 municipios del Estado de México, uno del Estado de Hidalgo y las 16 alcaldías que integran el otrora Distrito Federal, hoy Ciudad de México. La ZMVM con 29 millones de habitantes es una de las diez primeras aglomeraciones urbanas más pobladas del mundo, y un caso idóneo para ejemplificar a la urbe del siglo XXI.

En la Ciudad de México, nos enfrentamos a la mezcla de los tres tipos de ciudades y a la combinación de la ciudad masa, la ciudad multipolar, la ciudad global, la megaciudad, la *Ciudad Genérica* y la ciudad pánico¹⁶; su coexistencia complica aún más las trayectorias

¹⁶ Una de las representaciones negativas de la ciudad, derivada de la idea de continuidad, se trata de la ciudad masa que da miedo. Véase *La ciudad pánico: el afuera comienza aquí*, Paul Virilio, Argentina, Libros del Zorzal, 2006.

corporales y acrecienta su carácter laberíntico y caótico que deriva de la interacción de todos los que se mueven en el espacio urbano.

1.2.2 El marco mental

Más allá de los horrores a los que uno se enfrenta en la vida diaria en la ciudad, el primero y mayor de los peligros que el sujeto afronta en cuanto sale de su hogar y se adentra en la urbe es perderse. La desorientación espacial que experimenta el individuo le genera angustia y terror ante el peligro de extraviarse por completo en el laberinto urbano, el solo hecho de pensar en tal calamidad activa todos sus sentidos y lo pone en estado de alerta para recuperar lo antes posible la orientación, ya que perderse implica algo más que simplemente desorientarse, tiene consecuencias catastróficas, como revela Lynch¹⁷: “. . . la sensación de ansiedad y hasta de terror que lo acompaña nos revela hasta qué punto está vinculado con el sentimiento de equilibrio y el bienestar. La misma palabra “perdido” significa en nuestro idioma mucho más que la mera incertidumbre geográfica; tiene resonancias que connotan completo desastre” (12).

La confusión que provoca el extravío alcanza su grado máximo en la pérdida del sentido de la vida y “allá donde surja el espíritu de la pérdida de sí mismo, de la argucia, de la agudeza, allí encontramos puntualmente unos laberintos y unos nudos” (Calabrese 147) formas neobarrocas y conceptos clave en la investigación: el laberinto “posee dos características, ambas intelectuales: el placer de extravío frente a su inextricabilidad (acompañado por el eventual miedo) y el gusto de salir de ello con las astucias de la razón” (Calabrese 146). Asimismo, Calabrese señala al *nudo* como otra figura relacionada con el laberinto, pues tiene el mismo principio “de pérdida de una visión global de un recorrido racional y del ejercicio, al mismo tiempo, de una inteligencia aguda para encontrar el ‘desenlace’ final, es decir el reencuentro de un orden” (147):

Nudos y laberintos son representaciones de una complejidad ambigua. Por una parte (la pérdida de la orientación inicial), estas niegan el valor de un orden global, de una topografía general; pero, por otra, constituyen un desafío para encontrar todavía un orden y no inducen a la duda sobre la existencia del orden mismo . . . [el desafío] parte de un placer (perderse) y termina en un placer (reencontrarse) que consisten ambos en el principio de la sustitución de orden: anulación en la primera fase, reconstrucción en la segunda. (Calabrese 148)

¹⁷ Sobre la experiencia de perderse, destaca la película *Lion*, dirigida por Garth Davis, y que se basa en la autobiografía *A long way home*, del australiano Saroo Brierley, quien, teniendo cinco años de edad, se extravía en una de las estaciones de tren más grandes y transitadas de Calcuta, no siendo hasta veinte años después que recupera el camino a casa y, al mismo tiempo, su identidad.

De este modo, la pérdida de la visión global ocurre cuando las formas físicas de la ciudad, acosadas por la presión que ejerce la expansión urbana, se ven sometidas a una renovación continua, a un “mejoramiento”, a una grandeza ilimitada. Al respecto de las nuevas topografías urbanas que se construyen a diario, Calabrese nos recuerda el laberinto que el personaje del emperador, en *L'imperatore degli ultimi giorni*, de Ron Goulart, manda a construir y reconstruir diariamente de forma que no importa que se tenga un mapa de cada laberinto, pues resultará inservible ante su transformación continua: “Así el laberinto no sólo debe ser recorrido sin memoria, sin mapa y con teoría miope, sino que puede solucionarse sólo caminando más velozmente que las reconstrucciones de los albañiles y anulando incluso la única regla de los laberintos ‘no recorrer jamás dos veces un mismo corredor en el mismo sentido’” (Calabrese 155). La continua mutación del espacio urbano nos vuelve, como señala Koolhaas, “inseguros del lugar donde estamos, oculta adónde vamos y anula el lugar en el que estábamos” (90), promoviendo una experiencia urbana confusa, caótica, agotadora.

En efecto, la imaginabilidad del paisaje urbano se pierde a consecuencia de la inestabilidad y la velocidad con que se renueva la ciudad, afectando la experiencia corporal, pero también la mental, la escénica y la política, lo mismo acontece con la dimensión mental, puesto que el desafío que representa el laberinto urbano coloca al sujeto en una tensión constante. Por otra parte, es necesario recordar que “la experiencia mental de la ciudad, inseparable de una forma que es a la vez una formación, está vinculada con un ritmo corporal” (Mongin 70), y que “la relación corporal con un espacio representa un valor antropológico fundamental” (Mongin 286). Esta significación del espacio que se habita, que se transita, es decir, como un lugar con identidad, es un factor determinante en la manera de habitar y, por tanto, en la propia experiencia urbana. Con esto, mientras existan los *no lugares*, el *espacio vacío* carente de valor, de significación, de identidad, el nomadismo será predominante, ya que, como apunta Mongin, “el nómada no vive el lugar como una experiencia mental, el lugar no tiene duración ni historia” (282); el nomadismo y el carácter laberíntico del espacio urbano trastornan la experiencia urbana en sus dimensiones física y mental.

Sin embargo, el desafío de la ciudad laberinto pone permanentemente a prueba la capacidad del hombre de adaptarse rápidamente, de recuperar la estabilidad y la orientación, remitiéndose al recuerdo de experiencias anteriores para reconocer y estructurar su entorno. El desafío se convierte en placer, en el placer del extravío, del misterio, de la latente solución, Calabrese opina que: “el más moderno y ‘estético’ de los laberintos y de los nudos no es aquél en el cual prevalece el placer de la solución, sino aquél en el cual domina el gusto del extravío y el misterio del enigma” (156), pues como señala Borges, “el misterio tiene que ver incluso con lo divino; la solución, con un truco de prestidigitador” (156), y en ese sentido, vale más que la propia solución.

Si la mundialización y la revolución tecnológica convierten a la ciudad en un laberinto ilimitado, son los mismos factores los que proporcionan las herramientas para resolverlo, para poder transitarlo libremente. Berman reflexiona sobre la libertad que el propio Baudelaire ve en los automóviles, mismos a los que en un inicio temía. “Un hombre que sabe cómo moverse en, alrededor y a través del tráfico puede ir a cualquier parte, por cualquiera de los infinitos corredores urbanos por donde el mismo tráfico puede circular libremente. Esta movilidad abre un gran número de experiencias y actividades nuevas a las masas urbanas” (Berman, 160).

La libertad de moverse por la ciudad gracias a las tecnologías no es más que el placer de haber resuelto el laberinto urbano infinito, el extravío y el desafío del laberinto se vuelven tanto más placenteros siempre que se considera la existencia de solución. En palabras de Calabrese: “No hay, por tanto, enigma más divertido que aquél del cual se hace una hipótesis de una solución, pero del que la solución misma no llega nunca” (157). Por lo anterior, se puede decir que el placer de perderse y encontrarse en el espacio urbano, al estar relacionado con el miedo, convierte la experiencia urbana en fuente de lo sublime.

Entendiendo el espacio como “una idea que tiene un desarrollo histórico propio y cuyas transformaciones son expresadas totalmente o en parte por las formas arquitectónicas en particular y por las formas artísticas en general” (Argan 13), es posible decir que las características de las formas arquitectónicas y urbanas que, actualmente enfrenta la población urbana a nivel global, propician una experiencia espacial completamente nueva donde a la continuidad e informalidad urbana se suma la mezcla del espacio físico y el virtual. A causa de ello, surge la desintegración de la unidad espacio-temporal, lo que conduce a la percepción de un espacio urbano multidimensional, interconectado, laberíntico e ilimitado. En palabras de Mongin:

La experiencia urbana debe, pues, concebirse en varios planos: el del cuerpo, el de la vivienda, el del escenario público, el de la vida política, pero también el de la pertenencia a la Tierra en un mundo globalizado. La reflexión sobre la condición urbana va unida a la cuestión del cuerpo: cuerpo físico, cuerpo planetario y cuerpo urbano deben mantener unidos una serie de “elementos” que no coinciden naturalmente, comenzando por los más “elementales”. (368)

Dados los planteamientos descritos, se puede observar que la complejidad que caracteriza la experiencia urbana del siglo XXI, tanto en su marco físico como mental, conduce a percibir el espacio urbano como continuo, es decir, ilimitado. En síntesis, los aspectos demográficos y cuantitativos que presentan las megaciudades son los cimientos del marco físico de *lo urbano generalizado*, y la globalización y en gran medida la democratización constituyen la base del marco mental, sin embargo el componente que ha consolidado

la escena de la *Ciudad genérica* es la revolución tecnológica, pues sin ella no habría sido posible la expansión de las vías de comunicación y de transportes que conforman la red urbana y por la cual se difunden y sostienen todos los elementos que construyen el espacio urbano.

La concepción espacial que se obtenga de la experiencia urbana es clave en la realización del trabajo icónico, pues como se sabe la imagen icónica es “la elaboración e interpretación de la vivencia de las distancias, de las proporciones de las cosas, de la textura y composición de los objetos, de la experiencia sensible que produce la masa y las sustancias de las cosas sobre nuestros sentidos, sobre nuestra corporalidad, de la afección que la luz genera en nuestra mirada, de la manera en que organizamos nuestra visión” (Lizarazo 201). Es decir, que hacer imagen es signar espacios, es representar “la experiencia interior o la vivencia del mundo” (Lizarazo 203).

CAPÍTULO II

De la concepción a la representación

“Landscape” is not all things to all people, but a highly differentiated mode of discourse that represent space. Under the name of “nature”, a term derived from its nineteenth century use as “truth”, landscapes often operate as a treatise less about the particular nature or environment depicted than a philosophical view and feeling of the human condition.

David Bate

The city has majesty, one that is achieve by distancing itself as far as possible from bondage to earth. The city began as an attempt to bring the order and majesty of heaven down to earth, and it proceeded from there by cutting itself from agricultural roots, civilizing winter, turning night into day, and disciplining the sensuous human body in the interest of developing the mind. Humans have done all these things such that, in the city, one can experience the heights and the depths -in a word, the sublime.

Yi-Fu Tuan



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.

2.1 EL PAISAJE URBANO EN EL SIGLO XXI

¿Por qué la importancia del paisaje? El paisaje es una forma particular de representar el espacio –en este caso, el espacio urbano– y su importancia radica no en representar una ciudad específica, sino en la elaboración discursiva y la relación interpretativa que surge de la confrontación entre un sujeto y un objeto (Zunzunegui, 143). El paisaje se presenta como una construcción de “un conjunto de significados sociales y psicológicos sobre el espacio” (Bate 119, traducción propia), en otras palabras, como una forma de construir y expresar la “realidad” de un individuo o sociedad. Para Zunzunegui, “El ‘paisaje’ no es, por tanto, lo que funda referencialmente la fotografía que intenta dar cuenta de él, sino el resultado final de una serie de operaciones de construcción de la significación” (143).

Por lo anterior, decimos que el estudio del paisaje es el estudio de una “visión filosófica y el sentimiento de la condición humana” (Bate 113, traducción propia), pues más que representar una ciudad, el paisaje exhibe los valores de una cultura (Ochoa 53). En este sentido, el objetivo de este capítulo es interpretar el espacio manifestado en siete paisajes urbanos del siglo XXI, así como identificar en su discurso visual las cualidades que aluden a la continuidad urbana, a la ausencia de límites, a la grandeza, al interminable laberinto multidimensional, al espacio urbano genérico, a la falta de identidad entendida como la falta de forma; en suma, a la evocación del infinito urbano.

Para la selección de los paisajes se consideraron cuatro criterios: el primero es la temporalidad, sin duda debían tratarse de paisajes realizados en el siglo XXI; el segundo responde a la necesidad de tener un panorama amplio de visiones, por lo que se buscó diversidad en la nacionalidad de los autores; el tercer criterio corresponde a la autoría, debían tratarse de artistas consolidados, es decir, con una trayectoria reconocida; el último criterio, pero sin duda el más ambicioso, atañe a la imagen misma, que, además de mostrar una clara preocupación por la experiencia urbana, debía evocar la idea de infinitud a través de la codificación de sus elementos espaciales, cuestión que trataré de probar a lo largo del capítulo.

Las siete fotografías seleccionadas son: *Alameda, México D. F.*, de Sze Tsung Leong; *Vista aérea de la Ciudad de México XIII*, de Pablo López Luz; *Vedute*, de Jean-François Rauzier;

Alameda, México D. F.

Sze Tsung Leong



La falta de nitidez en el horizonte, nos conduce a la indefinición y la incertidumbre de saber dónde realmente termina la ciudad. Por otra parte, la gama cromática desaturada y de colores cálidos, así como la composición de la imagen recuerda a la vista panorámica que se hace de "City One" la única ciudad en la película *Dredd* (2012).

La imagen *Alameda, México D.F.*, del artista británico-americano Sze Tsung Nicolás Leong fue realizada en 2009 y pertenece a la serie "Cities", la cual fue exhibida en la galería "Yossi Milo", en Nueva York, de febrero a abril de 2011.

Alameda, México D.F., de 180 por 144 centímetros, se tomó con una cámara de gran formato de 8 por 10 pulgadas y probablemente con un lente angular, debido a la distorsión que se genera en el primer plano. La fotografía parece estar tomada desde la azotea del Hotel Hilton México en dirección sur, dado que muestra la calle Revillagigedo proyectada en perspectiva hacia el lado derecho. Es uno de los veinte paisajes urbanos a color que componen la serie "Cities", iniciada en 2002. "Cities" muestra diferentes formaciones urbanas del mundo, desde ciudades medievales hasta urbes modernas, como Dublín, Madrid, Bruselas, Nagasaki, Quito, Amman, Londres, Tokio, La Habana, Kowloon, Houston, Nairobi, Nueva York, etc. A través de paisajes amplios captados con vista de pájaro, "Cities" es un estudio morfológico de distintas urbes del mundo, utilizando un mismo encuadre, ángulo, perspectiva e intensidad tonal.

ASPECTOS BIOGRÁFICOS

Sze Tsung Leong nació en la ciudad de México en 1970. Su infancia estuvo marcada por los traslados entre México, Londres y Los Ángeles. Asistió a la Escuela de Diseño de Arte del Centro, donde se graduó como artista en 1989. Su trabajo ha sido expuesto internacionalmente, incluyendo una exposición individual en el Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey, México, así como en exposiciones grupales en el Atlas de Eventos de la Fundación Calouste Gulbenkian, en Lisboa; la Bienal de La Habana 2006; la Nueva Fotografía, en el Alto Museo de Arte; la Bienal de Taipei, en 2004 y la Pintura como Paradoja, en el Espacio de Artistas. Más allá de su larga trayectoria y reconocimientos, es importante destacar la vida nómada que ha llevado desde su infancia y que le ha permitido conocer una gran cantidad de ciudades y, con ello, formas de habitar el espacio.

Además de "Cities", dentro de su obra destaca la serie "Horizons" -2001 a la fecha-: una colección de imágenes de terrenos naturales y paisajes urbanos de diferentes partes del mundo donde considera las relaciones entre lo lejano y lo cercano, lo extranjero y lo familiar; igualmente, la serie "History Images" -2002 a 2005-, que muestra el proceso de modernización de algunas ciudades chinas, la creación de ciudades a partir de la destrucción de edificios y vecindarios tradicionales, fabricas urbanas y paisajes naturales. Se trata del registro del proceso de eliminación completa del pasado, el despojo de la historia. Con esto, podemos decir que "Cities" es la continuación del gran estudio de paisaje urbano contemporáneo que inició con estas dos series. (Sze Tsung Nicolás Leong, szetsunleong.com)



Alameda, México D. F. · Sze Tsung Leong · 2009 · 1.80 x 1.44 m · Galería Yossi Milo, Nueva York

Tokyo 2014, de Sohei Nishino; *Mexico city*, de Michael Najjar; *Spacelapse*, de Gerardo Suter; y *Los Angeles VI*, de Vincent Laforet. Para el análisis de las imágenes se utilizó el modelo propuesto por Javier Marzal Felici en *Cómo se lee una fotografía. Interpretaciones de la mirada*, el cual se compone de cuatro niveles: contextual, morfológico, compositivo y enunciativo. En el nivel contextual está la información referente a los datos técnicos de la obra desde las medidas, formato, cámara utilizada, el modo en que se realizó hasta el año y lugar de exhibición; asimismo, están los datos biográficos y de su carrera profesional. El estudio biográfico es de suma importancia, pues la historia es uno de los dos componentes esenciales para la construcción de la idea de espacio, el otro es la naturaleza, esto es, el espacio físico al que se enfrenta el autor, el cual hemos descrito en el capítulo anterior. En el nivel morfológico se encuentra la información sobre los elementos de forma que componen la imagen, como el punto, la línea, el plano, la nitidez, la iluminación, etc. El nivel compositivo corresponde a una serie de informaciones sobre el sistema sintáctico, el espacio de la representación y el tiempo de la representación. El cuarto nivel refiere a la *mirada enunciativa*, es decir, una reflexión que se hace sobre el punto de vista físico que presenta la imagen, tomando en cuenta el estudio de factores como son el punto de vista físico, la actitud de los personajes, calificadores, marcas textuales, miradas de los personajes, transparencia, enunciación, relaciones intertextuales, etc. Conocer los aspectos contextuales y biográficos del artista permitirá realizar una interpretación amplia de su discurso visual y, en consecuencia, entender el cómo y el por qué representa el entorno urbano de determinada manera. Esta información se puede consultar en las inserciones realizadas a lo largo de este capítulo.

A continuación se describen los rasgos en común encontrados en los paisajes, siguiendo el mismo modelo de análisis.

2.1.1 Nivel contextual

El elemento primordial en este nivel es la vasta experiencia urbana que poseen los autores, pues han crecido en grandes metrópolis y han radicado en distintas ciudades del mundo, lo cual no resulta extraordinario tomando en cuenta la condición urbana mencionada en el capítulo anterior, sin embargo sí es un factor significativo para la producción de su obra. Cada uno de ellos ha experimentado la ciudad de una forma particular, expresando esa vivencia en sus obras, de acuerdo a sus intereses y preocupaciones; lo cual se profundizará en la enunciación, por ahora sólo hacemos hincapié en cómo la experiencia urbana que han tenido en diferentes metrópolis, a lo largo de su vida, ha influenciado la mayor parte de sus obras, pues la incidencia del pasado en la creación de cualquier obra es inevitable (Argán 8).

La preocupación por el entorno urbano es evidente desde los títulos de las series a las que pertenecen las obras, ya que reflejan tanto el interés por éste, como una postura en

torno al paisaje urbano. El homónimo de la primera serie, “Terrazo”, evoca una porción de tierra indeterminado; “Air Project” atañe al elemento indefinido por antonomasia, el aire, sin forma ni límite. Estas dos series tienen por característica la indefinición. Por otra parte, “Vedute”, además de hacer referencia al espacio urbano, nos adelanta la imagen de paisajes pictóricos específicos pertenecientes al vedutismo, género desarrollado en Venecia en el siglo XVIII, y nos transporta al pasado urbano sólo con el título; en contraste, “Netropolis” apunta al porvenir urbano, a una ciudad interconectada e ilimitada como la *web*. “Cities” expresa, de forma muy genérica, el presente urbano, se trata de un estudio sobre la morfología urbana. En cuanto a “DF penúltima región”, es el único proyecto que hace referencia a una ciudad en concreto, por supuesto, el apelativo “penúltima región” puede asumir cuantiosas interpretaciones, pero se refiere al estado inacabado de la ciudad. El caso de “Diorama Map” resulta bastante sugerente, ya que nos remite a una forma muy particular y antigua de representar el mundo conocido: los mapas.

Los mapas son una evidencia clara de la necesidad de dar orden y sentido al mundo, pues más allá de representar el espacio conocido, muestran la forma en que éste se concibe, funcionan como testimonios de la cosmovisión de una cultura en un momento determinado. El estudio de su valor estético, cultural e ideológico no corresponden a esta investigación, sin embargo es importante precisar que, como representación del espacio con un código visual particular, los mapas no siempre muestran un espacio geográfico; funcionan también como una metáfora que permite pensar espacialmente tópicos abstractos como los sentimientos o la identidad.¹⁸

En cuanto a los aspectos formales, evidenciamos el uso de diferentes técnicas como el collage, la superposición y el fotomontaje, además, todas presentan un alto grado de complejidad en su producción y periodos largos de postproducción. Asimismo, los paisajes en su totalidad se caracterizan por tener alta resolución y máxima nitidez, lo cual influye tanto en la calidad del detalle como en su lectura, este exceso de detalle es, precisamente, una característica neobarroca que promueve la fragmentación.

En cuanto a los aspectos técnicos, es importante señalar el uso de tecnologías como las cámaras de alta resolución -50MP-, las cuales llegan al mercado en la segunda década del siglo XXI, por lo que se trata de tecnología de última generación, al igual que el *software* y las computadoras empleados, pues es necesario que soporten una gran cantidad de información que pueda ser manipulada. El uso de la tecnología digital se puede ver claramente en *Los Angeles VI*, *Vedute*, *Spacelapse* y *Mexico City*.

¹⁸ Harley y Woodward definen el mapa como “toda representación gráfica que facilita el conocimiento espacial de cosas, conceptos, condiciones, procesos o eventos que conciernen al mundo humano”, permite tener diversos usos del término, uno de ellos es visualizar espacialmente temas como las emociones (ctd en Lois, 1). Ejemplo de ello se puede ver en las obras de Adriana Calatayud y Tatiana Parceroy en la tesis *El antimapa como cartografía emocional. Percepciones sensoriales del espacio* de Ana Carolina Castañeda.



La resolución de cada fotografía en el collage de Rauzier permite ver nitidamente hasta los edificios más pequeños en la parte superior.

Vista aérea de la Ciudad de México XIII

Pablo López Luz



Muestra una ciudad, sobrepoblada, caótica e ilimitada que asombra y horroriza al mismo tiempo creando atracción y rechazo en el espectador ante tal condición urbana que, de cierta forma, recuerda a la imagen de ciudad que presenta Andrew Stanton en la película *Wall-e*, una ciudad hecha de montañas de basura.

ASPECTOS BIOGRÁFICOS

Pablo López Luz nació en la Ciudad de México en 1979 y realizó su maestría en arte en la Universidad de Nueva York. Su obra ha sido expuesta en numerosas exposiciones colectivas e individuales a nivel nacional e internacional, en museos y galerías como el Museo de Arte Moderno de San Francisco; el Centro Internacional de Fotografía, en Nueva York; el Somerset House, en Londres; el Centro de Fotografía Houston; el Museo de Arte Moderno de la Ciudad de México; la Galería Arroniz de Arte Contemporáneo, en la Ciudad de México, entre otros. Ha sido premiado por el Syngenta Photography Award edición Rural/Urban en 2013; y el Alt. + 1000 de 2013. Ha recibido diversas subvenciones, entre ellas: la Beca Casa de Velázquez 2005, del Consejo Cultural de Madrid; la beca del Programa Arte Actual del Salón de Arte Bancomer y el Museo de Arte Carrillo Gil en 2008; la del Sistema Nacional de Creadores de Artegrana, en 2014 y del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, en México. Ha publicado dos monografías: *Pyramid*, en 2015 y *Pablo López Luz*, en 2011.

La fotografía *Vista aérea de la Ciudad de México XIII*, del artista mexicano Pablo López Luz, pertenece a la serie Terrazo, la cual fue exhibida en la Casa Museo del Lago de Chapultepec en 2006 e incluida en el libro monográfico *Pablo López Luz*, publicado en 2011.

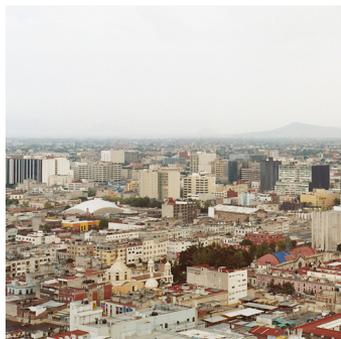
Vista aérea de la Ciudad de México XIII, de 100 por 100 centímetros, es uno de los veintidós paisajes urbanos a color de la serie "Terrazo", realizada de 2002 a 2006. La serie retrata zonas de la Ciudad de México, el Estado de México, Tijuana, Pachuca, Cuernavaca y Ciudad Juárez, en ella destaca, por una parte, la topografía particular de cada lugar, y, por otra, los factores que determinan la construcción del paisaje urbano, siendo el principal el desarrollo de la urbe. Para realizar la serie, López Luz sobrevoló la ciudad en una avioneta, desde donde tomo las fotografías con una cámara análoga de formato medio. Sin duda, las imágenes muestran la dinámica del vuelo y su aproximación al suelo. (Bernardo Loyola, Pablo López Luz. *La Ciudad de México, Acapulco y otros lugares vistos desde arriba*, Vice)

Sus fotografías han sido incluidas en varios libros y catálogos, incluyendo *Uneven Growth, Tactical Urbanisms for Expanding Megacities* -Nueva York: Museo de Arte Moderno, 2014-, *Landmark: The Fields of Landscape Photography* -Londres: Thames y Hudson, 2014-, y *Urbes Mutantes, Fotografía Latinoamericana* -Ciudad de México: RM Editorial, 2013-, entre otros (Verónica Sanchis, 10 questions with photographer Pablo López Luz, Ventana latina).

Gran parte del trabajo de López Luz se concentra en el paisaje urbano, a través del cual explora cuestiones como la relación entre el hombre y su entorno, y temas como la identidad, la sociedad contemporánea y la ciudad como manifestación humana, principalmente. Su lente se enfoca tanto en las ciudades como en la arquitectura, los monumentos y la huella humana en el paisaje; ejemplo de ello es *Vista aérea de la Ciudad de México XIII*. (Pablo López Luz, pablolopezluz.com)



Vista aérea de la Ciudad de México XIII · Pablo López Luz · 2006 · 1.00 x 1.00 m · Casa Museo del Lago de Chapultepec, Ciudad de México



Leong eleva el horizonte en *Alameda, México D.F.* dando prioridad al espacio urbano que ocupa más de la mitad de la imagen, una característica que la aleja de la composición tradicional de los paisajes pictóricos.

Otra constante es el uso de grandes formatos que superan el metro en su lado más corto, esta característica genera una sensación inmersiva en la recepción, puesto que la imagen domina al espectador, lo “envuelve” en el entorno urbano (Aumont 148-149). Está claro que la representación es resultado tanto de las posibilidades que proporcionan las tecnologías, como de la relación con el espacio y su concepción. Otro aspecto interesante es el uso de distintos lentes para la creación de *Tokyo 2014*, ya sea uno angular, una telefoto o un objetivo fijo, lo cual nos permite ver las relaciones del artista con la ciudad, pues se trata de diversas formas de acercarse al espacio. Nishino nos habla abiertamente de su inmersión en el espacio urbano y sus recorridos por la ciudad, mismos que se reflejan en los múltiples planos y perspectivas representadas en sus dioramas; por otro lado, aunque López Luz, Laforet y Najjar se alejan de la ciudad al grado de extraerse de ella para realizar su obra, también llevan a cabo un recorrido a partir de la distancia, desde lo alto de un edificio o de una montaña, sobrevolando la ciudad desde un helicóptero o el más extremo desterrándose a alturas sólo posibles con aeronaves militares. Tanto Rauzier como Nishino están inmersos en la ciudad y sus imágenes nos muestran el recorrido personal de cada uno, su inmersión en el espacio urbano. Suter, al igual que Leong, utiliza puntos elevados de la urbe para crear sus imágenes. Si bien los paisajes son grandes planos generales, es importante hacer hincapié en la distancia por la que cada artista apuesta, ya que nos habla de su interacción y proximidad con la metrópolis.

2.1.2 Nivel morfológico

Al tratarse de paisajes, todos los autores manejan grandes planos generales y escalas monumentales por lo que la visibilidad de personas es poco frecuente, sin embargo este factor no es determinante pues *Tokyo 2014* y *Vedute* muestran figuras humanas.

Un elemento clave en las obras es la ausencia de horizonte. La relevancia de esta línea horizontal se hace patente en *Alameda, México D.F.*, el primer paisaje que se analizó y cuyo horizonte no sólo la dota de estabilidad, sino que además permite dividir la imagen en dos planos o espacios: el natural del cielo y el artificial de la ciudad. Esta característica se presenta, de una forma distinta, tanto en *Vedute* como en *Tokyo 2014*, en las cuales un río marca el inicio de la ciudad, –en la primera obra el afluente se sitúa en la parte inferior, mientras que en la segunda, se presenta en un lado de la imagen y con forma de una línea ondulante–; en ambos casos se enfatiza la presencia humana con barcos o lanchas.

El horizonte funciona como el *borde visual*, esto es, el límite o término de la forma, si bien el contorno no existe como tal, es innegable su funcionalidad perceptiva, siendo “la forma más primitiva de plasmación de las imágenes . . . que designa la frontera entre dos superficies de luminancia diferente” (Gubern 42). El *borde visual* es la línea de contorno que delimita lo vivo, en el caso del paisaje urbano está representado por el horizonte



Nishino marca un horizonte ondulante que deja un pequeño espacio para el cielo, dándole la impresión de desaparecer ante el inminente crecimiento de la ciudad.

y simboliza el término de la ciudad. Más allá de su función morfológica, el horizonte se ha percibido desde la antigüedad como el borde de la tierra; el límite entre la tierra y el cielo; el fin del mundo conocido, así, el horizonte es la representación visual del límite en el paisaje urbano y, en ese sentido, su ausencia conduce a la continuidad, a la ilimitación, nos permite imaginar un espacio urbano infinito.

En el caso de *Alameda, México D.F.*, resulta aún de mayor interés, pues el horizonte se desvanece hasta perderse, por lo que no hay un límite claramente definido, existe un horizonte, pero no es posible saber con exactitud dónde termina, de igual forma sucede con *Mexico City* –en contraste con los otros paisajes donde es explícita la predisposición a la ilimitación–. En la mayoría de los paisajes prevalecen las líneas oblicuas, y únicamente en *Vista aérea de la Ciudad de México XIII* dominan las curvas de las montañas, generando así mayor movimiento y dinamismo; por otra parte, este último elemento se consigue en *Los Angeles VI* y *Vedute*, en los que predominan las líneas horizontales y verticales, gracias a la falta de simetría y al empleo del punto como un elemento rítmico, en el caso de *Vedute*, son los pórticos y ventanas, en el caso de *Los Angeles VI*, las luces públicas.

La ausencia de un horizonte nos dirige a otra característica: la saturación del campo visual con formas en su mayoría irregulares – o geométricas en el caso de *Los Angeles VI*–, igualmente, la profusión tanto de elementos como de planos es un factor común en las obras, particularmente en *Tokyo 2014* y *Vedute*, que muestran una infinidad de planos gracias a la superposición, elemento que, por cierto, mantiene la nitidez. Este elemento de nitidez permite distinguir una gran cantidad de detalles, por lo que alarga el tiempo de lectura de la imagen y se vuelve mucho más inmersiva –efecto que logra muy bien Rauzier en sus versiones digitales–. Todas estas características dotan de ritmo, dinamismo, movimiento y bastante profundidad al espacio, presentando así una ciudad dinámica, activa, poderosa, imponente y magnífica.

La saturación del campo visual, la falta de “aire”, la profusión de planos y, principalmente, la ausencia de un horizonte remiten al exceso, a la desmesura, al desborde que se traduce como un espacio urbano continuo y complejo, esto nos da la pauta para imaginar una ciudad laberinto, una ciudad ilimitada, desmedida, una ciudad monstruo. Veremos que la monstruosidad, una de las formas neobarrocas tratada anteriormente, figura como una constante en las representaciones.

El color constituye el elemento en el cual se encontraron mayores diferencias. *Mexico City* y *Tokyo 2014* se tratan de imágenes en blanco y negro, el resto a color. En los paisajes a color la tonalidad e intensidad varían, aunque hay una tendencia a los tonos luminosos, salvo en el caso de *Spacelapse*, en que éstos son oscuros y poco saturados; en *Vedute* y *Alameda, México D.F.* predominan tonalidades cálidas –rojos y amarillos–, mientras que en *Spacelapse* y *Vista aérea de la Ciudad de México XIII* las tonalidades cálidas y frías se mezclan.



Spacelapse se presenta en una clave tonal baja menor, esto promueve la imagen de una ciudad caótica y deprimente.



Las tomas nocturnas permiten a Laforet captar las diversas temperaturas de las luminarias públicas creando así una variedad de colores que favorecen la imagen de una ciudad llena de vida.

Vedute

Jean-François Rauzier



Rauzier juega con la percepción del espacio cuando satura el espacio con fachadas de diferentes proporciones, por lo que la proporción se vuelve un elemento clave.

La imagen *Vedute*, del artista francés Jean-François Rauzier, fue realizada en 2010 y exhibida en la exposición *Rêves de Venise* en el Instituto Cultural Bernard Magrez en 2013.

Vedute, de 300 por 180 centímetros, forma parte de los hasta ahora diez paisajes urbanos a color de la serie del mismo nombre que Rauzier inició en 2010 y continúa a la fecha. A partir de cientos y hasta miles de fotografías, construye fotomontajes de máxima resolución y detalle en gran formato, donde representa ciudades como Ámsterdam, Barcelona, Estambul, Singapur, Nueva York, entre otras. Rauzier utiliza una cámara de muy alta resolución y diversos lentes, tomando cientos de fotografías del mismo edificio y desde distintos ángulos para construir la fachada en alta resolución. En la posproducción Rauzier duplica, fusiona, corta, interpone y yuxtapone digitalmente las fotografías para construir, a modo de collage, los increíbles mundos urbanos. Las imágenes resultantes son paisajes colmados de fachadas de casas, iglesias y edificios, de extrema nitidez, que en ocasiones saturan el campo visual en su totalidad. Se trata de entornos urbanos impresionantes que dejan clara la influencia del surrealismo, pero también el rigor de la perspectiva frontal de la escuela alemana.

ASPECTOS BIOGRÁFICOS

Jean-François Rauzier nació en Francia en 1952. Estudió en l'Ecole Nationale Louis Lumière a partir de 1976, desde entonces ha explorado diferentes campos artísticos, como la fotografía, la escultura y la pintura. Su obra se ha expuesto en instituciones internacionales, entre las que destacan el Washington DC. Waterhouse & Dodd; la Annenberg Foundation, en Los Ángeles; el MOMA de Moscú; el Palacio de Bellas Artes de Lille; el Instituto Cultural Le Botanique, en Bruselas y en diversas colecciones privadas. Ha sido galardonado con diversos premios, entre los que destacan el Screenings de Berlín, en 2006; el Arcimboldo a la creación digital, en 2008 y el de l'Agence pour la Promotion de la Photographie Professionnelle, en Francia en 2009.

En 2002, desarrolló el concepto "hiperfoto", imágenes de extrema resolución que recuerdan a las pinturas hiperrealistas, con una gran definición y calidad en los detalles. Cada hiperfoto es un fotomontaje de entre 600 y hasta más de 4000 fotografías de varios metros de largo, donde combina lo

monumental de los formatos con lo infinitesimal de los detalles de la urbe. Estas creaciones colosales le han valido el nombre de "mago de la realidad", atribuido por el curador y crítico de arte Oamien Sausset, y ser incluido dentro de los artistas "barrocos digitales" por Regis Cotentin. (Jean-François Rauzier, Villa del Arte Galleries)

Su obra también incluye las series "Urban explorations", "Markets", "Futuropolis", "Babels" y proyectos como "Babel Myth" e "Hypercites", todas ellas hiperfotos que abordan, desde distintas perspectivas el pasado, el presente y el futuro de los entornos urbanos. (Jean-François Rauzier, rauzier-hyperphoto.com)

En su obra queda clara la preocupación de cómo fue, cómo es y cómo será el espacio que habite el humano. Rauzier transforma los vestigios urbanos en verdaderas utopías que se perciben como laberintos infinitos, lo que lo convierte en una especie de arquitecto-urbanista de ciudades surreales.



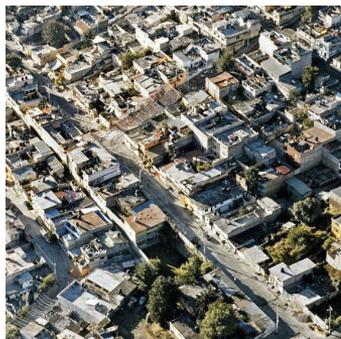
Vedute · Jean-François Rauzier · 2010 · 3.00 x 1.80 m · Instituto Cultural Bernard Magrez, Bordeaux



Rauzier deja clara la instancia enunciativa con la saturación y la falta de espacio. Muestra una ciudad saturada, sobrepoblada, compleja, caótica y sin límites o bordes. La imagen se presenta como una metáfora de los entornos urbano como laberintos monumentales de caminos infinitos.



La nitidez extrema de todos los elementos alarga el tiempo de lectura y favorece la inmersión del espectador. En su versión digital el usuario se puede acercar a las construcciones más pequeñas en la parte superior y verlas nítidamente.



En Ciudad de México XIII coexisten la luz directa y dura en la parte inferior mientras que una luz suave inunda la parte superior, generando contraste y profundidad.



Vedute es la única imagen que presenta una horizontal en la parte inferior, esta línea pone una distancia con el espectador que parece ubicarse al otro lado del río.

Destacan los colores intensos en *Los Angeles VI*, donde predomina el intenso negro de los edificios rectangulares que contrasta con la intensidad de las luces, mismas que parecen brillar como estrellas en la oscuridad. El color tiene gran importancia en la enunciación –pues refuerza la fotografía como representación– o en su función indicial.

Únicamente *Los Angeles VI* utiliza luz artificial, el resto de los paisajes emplean luz natural con distintas cualidades: mientras que en unas la luz es frontal y dura, en otras es suave y lateral; en el caso de *Ciudad de México XIII*, hay una combinación de ambas. Al igual que el color, la luz tiene una carga simbólica sustancial en la intención del autor, puesto que ayuda a dramatizar o a suavizar el espacio urbano, ya sea potenciando la sensación caótica con contrastes fuertes y claroscuros como en *Spacelapse*, *Vista aérea de la Ciudad de México XIII* y *Los Angeles VI*, o bien, tranquilizando la escena y favoreciendo la sensación de orden, en *Netropolis*, *Alameda*, *México D.F.* y *Vedute*, en que la luz es suave y homogénea.

Por lo anterior, se puede decir que las imágenes son formalmente bastante complejas, muestran una gran fuerza plástica y expresiva, lo cual se debe, en gran medida, a la saturación de líneas oblicuas, formas irregulares, escalas monumentales, texturas diversas y una multiplicidad de planos que generan gran profundidad en los paisajes. Así, pues, las características en común son las grandes dimensiones, la complejidad y el exceso. Esto último es, como se mencionó en el primer capítulo, una de las formas de la estética neobarroca; la ausencia del horizonte no es sino la superación del límite, la ciudad desbordada, monstruosa y amenazadora. La estética neobarroca, explica Omar Calabrese, se refiere a formas, en expresión o en contenido, y su valorización está dada por la pérdida de la integridad, de la globalidad y de la sistematización ordenada, es decir, se encuentran dominadas por la inestabilidad, la polidimensionalidad y la mutabilidad; como vimos, muchos de los elementos plasmados en los paisajes fomentan la presencia de tales características.

2.1.3 Nivel compositivo

Ya sea por superposición o collage, *Spacelapse*, *Tokyo 2014*, *Mexico City* y *Vedute* utilizan múltiples perspectivas, con lo que se genera un espacio urbano multidimensional con distintos niveles de profundidad y, en consecuencia, sumamente complejo. Este laberinto urbano que invita a recorrerlo y descifrarlo –representa un desafío, como señala Calabrese– trae consigo el miedo al extravío y el placer de resolverlo por medio de la razón, así, cuando se recorre el paisaje y se identifican los lugares y edificios, en ese momento se produce el placer del reconocimiento del lugar que a su vez genera la sensación de estar a salvo.

La perspectiva, además, nos indica la posición del autor con respecto a la ciudad, así como su recorrido por la misma, tomemos como ejemplo *Tokyo 2014*, en que Nishino reconstruye su experiencia urbana, y podemos ver cómo cada zona de la ciudad tiene una dimensión y escala específica en el diorama. Identificar el lente que se empleó nos revela

la distancia a la que se encontraba el autor, mientras Nishino recorre las calles a pie se acerca y aleja para tomar las fotografías con distintos lentes, al final el collage crea una sensación espacial única que coloca al espectador a una distancia significativa de la ciudad. Rauzier se mantiene cerca de los edificios, fotografía cada parte de sus fachadas, para después reconstruirlos respetando las verticales, el fotomontaje final produce el mismo efecto que los dioramas de Nishino, ubica al espectador a una distancia que le permite contemplar todo el paisaje. Suter y Leong se sitúan en puntos altos de la ciudad, su recorrido es muy distinto al de Nishino y más parecido al de Najjar, quien también mantiene una distancia amplia con la urbe, fotografiándola desde puntos tan elevados que casi parece estar fuera de ella; finalmente, Laforet y López Luz la sobrevuelan, se extraen por completo de la ciudad. De este modo, encontramos a la distancia como un elemento fundamental en la representación del paisaje urbano, así el espectador se ubica alejado de la ciudad, un factor relevante pues “para aprehender globalmente la ciudad, hace falta observarla desde lo alto, desde una torre o salir de ella y admirarla desde las colinas adyacentes” (Mongin 71).

En el caso de *Alameda, México D.F.*, se mantiene la clásica vista de pájaro del paisaje pictórico, mientras que *Vista aérea de la Ciudad de México XIII* utiliza la perspectiva aérea con un ángulo aberrante, creando mucho más movimiento y una vista muy original. En ambos casos la profundidad y los planos se producen con la perspectiva atmosférica, la superposición de elementos y la disminución de tamaño. Por el contrario, *Los Angeles VI* es el único paisaje con perspectiva cenital, es un claro ejemplo de cómo las nuevas posibilidades tecnológicas participan en la representación del espacio; utilizando un helicóptero y llevándolo al límite crea imágenes únicas. Cabe resaltar que, particularmente, la perspectiva cenital se ha popularizado en las últimas décadas gracias a servidores como *Google Maps* y *Google Earth*, pero sobre todo al acceso a drones de uso casero, que permiten tanto fotografías como videos con este tipo de perspectiva, de tal forma que, actualmente, es muy fácil conocer el espacio sin necesidad de salir de casa; ya sea desde las alturas o con perspectiva de calle, el espacio urbano se puede transitar virtualmente. Este tipo de experiencias impulsadas por las nuevas tecnologías permiten ver lo que el ojo desnudo no puede, transformando la percepción del espacio y su representación. Una rasgo que se presenta en *Vedute* es el uso que Rauzier hace del internet para crear una experiencia única al momento de “navegar” virtualmente sus vedute, consiguiendo que estos paisajes generen una percepción del espacio y del tiempo que se suma a la idea de continuidad y ausencia de límites en el espacio urbano.

La profusión de elementos, las formas irregulares, la nitidez extrema, el exceso de textura y las líneas oblicuas generan alto grado de tensión, pero también las dimensiones del formato y la escala de la imagen. Se trata de paisajes saturados de información, increíblemente descriptivos que, además de asombrar, también llegan a abrumar al espectador.



La frontalidad de las construcciones en *Vedute* genera cierta tensión en el espectador, pues se presenta como una confrontación directa con la colosal masa urbana.

Tokyo 2014

Sohei Nishino



"I try to capture the cities, not necessarily as the entities consisting of the symbolized information and material buildings, but as the fresh and organic life that is the accumulation of the experiences and activities or the history or memory of the people who live there" (Sohei Nishino, Diorama map).

Tokyo 2014, del artista japonés Sohei Nishino, fue realizada en 2014 y pertenece a la serie "Diorama map", la cual fue exhibida en la exposición *New Work: Sohei Nishino*, en el Museo de Arte Moderno de San Francisco, de noviembre de 2016 a febrero de 2017.

De 242 por 181 centímetros, esta obra conforma uno de los veinte paisajes urbanos en blanco y negro que componen la serie "Diorama map", realizada de 2003 a 2016. Nishino combina fotografía, collage, cartografía y psicogeografía para crear paisajes urbanos de gran formato, en que representa ciudades como San Francisco, La Habana, Johannesburgo, Jerusalén, Berlín, Estambul, Hong Kong, Nueva York, Osaka, Hiroshima, Kioto, Shanghái, París, Londres, Río de Janeiro, Nueva Delhi, Ámsterdam, Berna y Tokio, éste último en dos momentos diferentes: 2004 y 2014.

Inspirado en el cartógrafo japonés Ino Tadaka, Nishino crea los "Diorama map" a partir de su memoria y los recuerdos que posee de la ciudad. Después de caminar cerca de tres meses, explorando diferentes puntos de vista y tomando fotografías con una cámara de 35 milímetros, posteriormente, coloca sobre un lienzo todos los "fragmentos" de la ciudad y reconstruye con sus recuerdos la imagen que obtuvo al recorrerla, de este modo representa su experiencia urbana. En palabras de Nishino: "This is my attempt to express the appearance of the cities by integrating my personal experiences and memories. What results is not at all a map to convey precise information, but the record of how I, as a human being, have walked through their streets and how I looked at those streets" (Sohei Nishino, Diorama map).

ASPECTOS BIOGRÁFICOS

Sohei Nishino nació en Hyogo en 1982. Comenzó a trabajar en la serie "Diorama map" siendo todavía estudiante de la Universidad de Artes de Osaka, de la que se graduó en 2004. Su trabajo ha sido expuesto nacional e internacionalmente. Ha recibido numerosos premios, entre los que destacan Canon New Cosmos Photography Award 2005; Canon Excellence Award en 2005 y Young Eye Japanese Photographer Award, en 2005. También, ha participado en varios festivales, eventos y exhibiciones como en el *Contemporary Japanese Photography vol. 10*; el Museo Metropolitano de Fotografía

de Tokyo en 2012 y en *A different kind of order: ICP Triennial*, en Nueva York, 2013 (Sohei Nishino, Michael Hoppen Gallery).

Forman parte de su obra las series "i-Land", "Night" y "Yama". En ellas, Nishino continúa con el estudio de los diorama maps desde distintos puntos de vista. En "i-Land" construye ciudades a partir de edificios y lugares de diferentes ciudades; en "Night" muestra a la ciudad nocturna; y, en "Yama", la única serie que no representa un espacio urbano, muestra un entorno natural de montañas.



Tokyo 2014 · Sohei Nishino · 2014 · 2.42 x 1.81 m · Museo de Arte Moderno de San Francisco

La imagen se presenta no como un mapa de la ciudad sino como la acumulación de vida, experiencia, memoria e historia de la gente que la habita.

Nishino pone de manifiesto en sus dioramas la experiencia urbana que tiene en cada una de las ciudades que visita, por lo que se puede hablar de una forma de apropiación del espacio urbano. El resultado es el paisaje de una experiencia única, incluso tratándose de la misma ciudad, como se puede ver en los dioramas *Tokyo 2004* y *Tokyo 2014*, don del factor tiempo altera tanto a la ciudad que se recorre como al autor, en ese sentido ambos son distintos, por lo que la experiencia es otra así como su representación.



El dinamismo se puede ver incluso en los rastros que dejan los barcos en el río.



En ninguna de las imágenes se presenta un elemento dominante que guíe la lectura, por lo que los recorridos pueden ser diversos.

El exceso es la principal causa de la tensión, que aumenta con las dimensiones, pues al ser todos grandes formatos con el campo visual saturado, dan la impresión de que la ciudad está a punto de desbordarse sobre el espectador, esta idea de la desmesura nos lleva a pensar en las ciudades masa, las ciudades monstruo. Si bien todos los paisajes usan grandes planos generales, el tamaño diminuto de la figura humana que llega a mostrarse, subraya la superioridad de la urbe como organismo autónomo sobre las personas, en ese sentido, existe una comparación implícita entre la fuerza urbana y la fragilidad del ser humano que nutre la idea de vulnerabilidad y peligro.

De forma general, todas las obras presentan una composición dinámica, si bien *Alameda, México D.F.* pareciera ser la que refleja este elemento en menor medida, mantiene, como el resto de los paisajes, formas abiertas y una disposición asimétrica y compleja. La técnica de superposición en *Spacelapse*, y *Mexico City* las hace increíblemente profundas, opacas y profundas; los collages *Tokyo 2014* y *Vedute* resultan igualmente profundos y complejos. Por lo anterior, debemos subrayar que la profusión de los paisajes es la causa de la magnificencia del espacio urbano, asimismo, la escala y la cantidad de construcciones –que resultan impresionantes por sí mismas– le confiere grandeza al espacio, el aparente desorden que la mayoría de las fotografías presenta aumenta la grandeza, esta confusión les confiere una especie de infinitud (Burke 125). La profundidad juega otro papel importante, pues incrementa la percepción de vastedad, no se trata sólo de una multitud de edificios también el formato, la escala, la proporción, además de la saturación del espacio lo que produce la impresión de inmensidad y la magnificencia de la ciudad.

Si bien las imágenes presentan puntos de interés donde el espectador puede centrar su atención a primera vista, el recorrido visual es diverso pues no hay elementos dominantes que guíen la lectura de una única forma. Al igual que en el laberinto rizomático, la mirada puede tener múltiples inicios y finales, lo cual favorece la inmersión del espectador en el espacio urbano que se presenta profundo, dinámico y caótico.

En cuanto al espacio de la representación, vemos que todos los paisajes poseen formas abiertas que mantienen una referencia constante al fuera de campo, los edificios, casas y calles que parecen desbordarse estimulan la idea de continuidad del espacio y del tiempo fuera de los límites del soporte. Esta característica, sumada a la ausencia de un horizonte en la representación, es fundamental para imaginar un espacio urbano inmenso que tiende al infinito.

La desmesura de elementos es evidente en todos los paisajes, esta característica, señala Calabrese, conduce a la informidad, a lo inestable, a lo mutable y en última instancia a lo monstruoso. En ese sentido, se puede hablar de las ciudades masa, ciudades informes –que ya menciona Mongin–, así como de la *grandeza* a la que se refiere Koolhaas, pero sobre

todo del *espacio basura* que, con su intensidad en la cantidad, la densidad y la extensión, ha modificado el paisaje actuando como una *mancha voraz*¹⁹ que devora la tierra. A causa de esta sensación el espectador se maravilla, y en ocasiones, paraliza, pues, como veremos más adelante, cuando no somos capaces de percibir los límites de un objeto, éste parece infinito y produce los mismos efectos que si realmente lo fuera (Burke 119).

Al tratarse de paisajes urbanos, son constantes los espacios abiertos y los exteriores, aunque la saturación puede generar una sensación de “falta de aire”, creando un mundo urbano cerrado, lo que, por cierto, se llega a percibir en *Vedute*.

Indudablemente, se trata del espacio urbano contemporáneo donde se subraya la alteración del paisaje a causa del crecimiento demográfico. Como se vio en el primer capítulo, el origen de la *Ciudad Genérica* y de lo urbano generalizado es, precisamente, el crecimiento demográfico, el desarrollo urbano y la globalización, entre otros factores. En el caso de *Mexico City* y *Spacelapse*, la idea de transformación constante se aprecia con la superposición, por otra parte, la sensación de movimiento es mucho más perceptible en *Tokyo 2014* y *Vista aérea de la Ciudad de México XIII*, mientras que *Los Angeles VII* muestra claramente una conexión en red que nos remite a la *web*; *Vedute* alude más a la figura del laberinto, de modo que se puede hablar de un espacio simbólico, de un mundo urbano, donde el lenguaje universal es el tecnológico, la Babel concluida.

Sin duda, todos los paisajes muestran un exceso de planos que genera gran profundidad, en el caso de *Los Angeles VI* ésta se encuentra dada por el contraste de las brillantes luces y el negro de las construcciones; en el caso de *Alameda, México D.F.*, la profundidad proviene de la perspectiva; en el resto de las imágenes tal elemento se consigue por el exceso y la desmesura. Todas ellas hacen una referencia continua al fuera de campo, presentan una estructura abierta, asimétrica y dinámica; se trata, pues, de representaciones barrocas.

La habitabilidad es puesta en entredicho en todos los paisajes, la saturación, la complejidad, la monumentalidad, la profusión y la densidad que presentan reduce la *imaginabilidad* o *legibilidad* que ya señala Lynch, además de que se trata de un espacio simbólico donde predomina el caos y la anomia. Resulta muy interesante el caso de *Los Angeles VII*, en donde se evoca a un espacio que no puede ser habitado físicamente, no obstante, es infinito, se trata de un espacio vacío donde todos pueden habitar de forma virtual. Este espacio virtual sin fronteras, como señala Koolhaas, actualmente alberga más actividad social que el espacio físico, sin embargo, no promueve habitabilidad pues elimina la interacción presencial se trata de un *no lugar*.

¹⁹ La mancha voraz es el título que se le dio a la película estadounidense *The blob* de 1958, donde una criatura alienígena que llega a una pequeña ciudad y devora parte de la población. Es uno de los monstruos más dinámicos y terribles pues no poseía forma definida y era completamente maleable.



La saturación y complejidad de la imagen crean un espacio poco habitable lo que genera distanciamiento con el espectador. El espacio representado muestra una ciudad saturada en expansión constante que genera siempre nuevas periferias y un entorno urbano que no termina de construirse, se trata de un espacio simbólico, la urbe del siglo XXI como un lugar interminable.

Mexico City

Michael Najjar



La riqueza de la textura, la amplia gama de grises, la multiplicidad de planos, la profusión de elementos, así como la complejidad de la composición son formas de calificar al espacio urbano como un lugar altamente dinámico, complejo y caótico.

La imagen *Mexico City*, del fotógrafo alemán Michael Najjar pertenece a la serie "Netropolis", realizada de 2003 a 2006. *Netropolis* se exhibió en la galería Art Bärtschi de enero a marzo de 2006.

Mexico City, de 180 por 120 centímetros, es uno de los doce paisajes urbanos en blanco y negro que conforman la serie "Netropolis" que, además, incluye un video y una imagen-escultura. "Netropolis" explora el devenir de la morfología de ciudades globales como Berlín, Beijín, Dubái, Hong Kong, Londres, Los Ángeles, Nueva York, París, Sao Paulo, Shanghái, Tokio y la Ciudad de México. El artista señala a los flujos de datos, comerciales y económicos a través de la red informática como los principales vehículos del cambio, éstos son los elementos clave que modelan los espacios urbanos en el siglo XXI. El territorio, la ciudad y el espacio virtual se conjugan para crear una imagen del espacio en que la ciudad se convierte en una terminal a medida que el espacio real se fusiona con el espacio virtual; así, surge una estructura nueva que se mezcla con la ciudad, un espacio urbano nunca antes visto.

Las imágenes de "Netropolis" se construyen con la fusión de varias fotografías aéreas tomadas desde distintos puntos de una misma ciudad, resultando en la transformación de la estructura espacial en paisaje, y éste, en un tejido abstracto de relaciones y múltiples capas,

ASPECTOS BIOGRÁFICOS

Michael Najjar nació en Alemania en 1966. Asistió a la Academia bilingüe de Artes en Berlín de 1988 a 1993, donde se formó en las prácticas de arte conceptual e interdisciplinar. Durante este tiempo, Najjar descubrió las innovadoras teorías de algunos filósofos de los medios de comunicación como Vilém Flusser, Paul Virilio y Jean Baudrillard, mismos que han influenciado notablemente su obra.

Su trabajo ha sido incluido en numerosas exhibiciones y bienales internacionales, entre las que destacan *The beauty of failure / the failure of beauty*, en la fundación Joan Miró en Barcelona en 2004; *Atlas - how to carry the world on one's back*, en el museo Reina de Sofía en 2011. También ha expuesto en la Academia de Artes de Berlín; el Museo Ludwing; el Museo Internacional de Fotografía de Hamburgo; el Museo de Arte de Tucson; el Museo de Ciencia de Londres y la Academia Central de Bellas Artes de Beijing, entre otros. Su obra forma parte tanto de colecciones privadas como de diversos museos, entre los

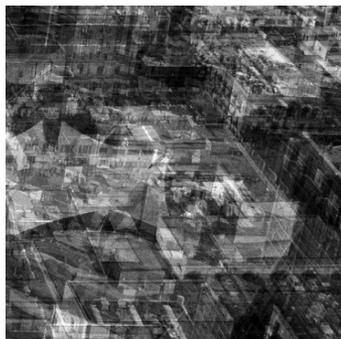
que se incluyen el Museo de Arte Contemporáneo de Karlsruhe ZKM; el Museo Deichtorhallen de Hamburgo; el Centro de Arte Contemporáneo de Málaga. Su trabajo aparece en una amplia gama de publicaciones internacionales.

En su obra conceptual, Najjar magnifica y examina el potencial de la imagen técnica a través de la reconstrucción constante del tiempo y el espacio, usando diversas técnicas en series enfocadas temáticamente. Los temas van desde representaciones del cuerpo humano transformado por la intervención biogenética; la transformación de las megaciudades a través de las espesas redes de información; la virtualización de los mercados financieros con algoritmos inteligentes; hasta el futuro de la exploración espacial basada en los nuevos resultados científicos y tecnológicos. Cabe resaltar su especial interés por las relaciones e interacciones que se van formando entre las nuevas tecnologías y la sociedad. (Michael Najjar, michaelnajjar.com)



Mexico City · Michael Najjar · 2003-2006 · 1.80 x 1.20 m · Art Bärtschi

sostenido por un punto de referencia geográfico. Najjar se coloca en un punto elevado y fotografía la ciudad en dirección norte, sur, este y oeste para crear una textura entretejida de tiempo y espacio, se trata de una alegoría a los horizontes infinitos de las megaciudades. En "Netropolis", Najjar establece una nueva forma imaginaria de urbanidad, donde su preocupación más allá de la percepción espacial, es la superposición de los espacios de la vida y actividad urbana con el espacio del flujo virtual y técnico. Así, la ciudad se presenta como un laberinto urbano multidimensional. (Michael Najjar Netropolis, Anti-utopias)



La cantidad de capas que conforma la ciudad de Najjar se pueden entender como los niveles de profundidad de la misma ciudad, lo que la convierte en un laberinto urbano sumamente complejo.



Mexico City se presenta en una clave media, con contraste bajo lo cual refuerza la impresión de fusión de los elementos.

Sobre la puesta en escena, se puede decir que únicamente *Alameda, México D.F.* busca una impresión de realidad, mientras que el resto hace evidente la representación; seis de los siete paisajes se ubican abiertamente en la representación creativa, refieren directamente a mundos fantásticos. Este tipo de representación, denominado por Javier Marzal como “fractura del principio de transparencia enunciativa” (218-229) se encuentra dado por imágenes que no intentan ser un espejo de la realidad, sino que recrean los mundos de la imaginación de cada autor.

Las imágenes coinciden en la representación de una red o, en muchos casos, una maraña de conexiones, un espacio urbano complejo y profundo que permite la continuidad, la multidimensional, así como la imagen de un laberinto rizomático con incontables entradas y salidas, un laberinto con potencial infinito.

En cuanto al tiempo de representación, ninguna de las imágenes busca el *instante decisivo*, sino que se ubican dentro de la *duratividad* en que el tiempo representado es el resultado de un largo proceso de transformación. Al respecto, Suter describe la Ciudad de México como un palimpsesto:

Debajo del cambiante perfil de la Ciudad de México se mantienen capas y capas de tiempo que no han querido desaparecer. Cada nuevo estrato se adhiere al anterior y cuando logramos ver la superficie desde arriba, notamos que un peculiar trazo urbano se reproduce a varios metros de altura. Ininterrumpidamente surgen nuevos estratos a lo largo y ancho de la ciudad, y lo que observamos en todo momento es algo inacabado y en continuo proceso: desde hace tiempo, la presencia de una penúltima zona en el DF resulta la regla y no la excepción. Una penúltima región que aparece en la periferia, en el centro, en cualquier zona intermedia, diferente dependiendo del lugar, pero siempre presente. (Gerardo, Palimpsesto, Essais, chroniques et témoignages).

Por su parte, Najjar nos adelanta el porvenir urbano, ciudades globales a cuya topografía se superponen los flujos de información, un futuro donde la complejidad que trae consigo la propagación de megaciudades sólo puede entenderse como una estructura abstracta infinita, indudablemente se trata de un tiempo simbólico, del tiempo contemporáneo caracterizado por la sobrepoblación, el incontrolable desarrollo urbano, la densidad, la saturación y los problemas existenciales que esto acarrea. En el caso de *Los Angeles VII*, si se piensa como un espacio virtual, entonces se trata de la representación del tiempo y del espacio vacío, básicamente, de la *web*.

La saturación de elementos, la calidad en el detalle, la profundidad y las grandes dimensiones de las imágenes provocan que el tiempo de lectura sea prolongado, si bien ninguna

de ellas presenta una narrativa definitiva y única, sí muestran distintos recorridos que favorecen la inmersión del espectador.

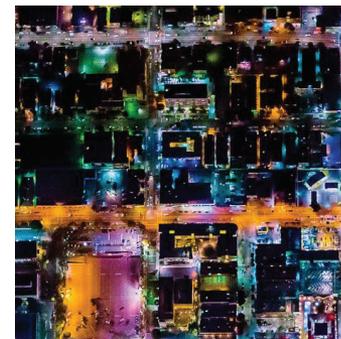
Como síntesis del nivel compositivo, se puede decir que los paisajes son bastante complejos: cuentan con una gran fuerza plástica y expresiva, se ubican, además, dentro de la estética neobarroca donde predomina la tendencia al límite, el exceso, los nudos y laberintos, el más o menos y no sé que, la inestabilidad y la metamorfosis, lo monstruoso, el caos. En general, los paisajes promueven un tiempo y espacio simbólico que representa una urbe inmensa, dinámica e imponente, una ciudad caótica, monstruosa y, al mismo tiempo, asombrosa y llena de posibilidades, en pocas palabras, a la ciudad del siglo XXI.

2.1.4 Nivel enunciativo

Si bien la vista de pájaro es característica del género paisajístico, únicamente *Alameda, México, D.F.* utiliza esta perspectiva, pero con un horizonte mucho más elevado de lo usual, lo que brinda prioridad al espacio urbano, en el caso de *Vista aérea de la Ciudad XIII*, el ángulo aberrante cambia por completo la percepción del espacio dando la sensación de que se está por caer en un mar de casas. La perspectiva aérea de las superposiciones de Najjar mantiene el mismo ángulo y las alinea a un mismo horizonte por lo que es mucho más equilibrada que la de Suter, quien utiliza distintos ángulos en cada imagen superpuesta. Por su parte, el collage de *Tokyo 2014* posee una multiplicidad de perspectivas, con escalas diversas, pero que en conjunto nos ubican a una distancia considerable como observadores; en el collage de *Vedute* domina la perspectiva frontal, la escala y el primer plano de la imagen nos acerca a la ciudad y nos coloca al nivel de calle, mientras que la perspectiva cenital en *Los Angeles VI*, contraria a la de López Luz, no genera la sensación de caída, sino que nos eleva tanto, que nos hace sentir gigantes viendo a través de un microscopio.

En todos los casos, nos enfrentamos a grandes planos generales con vistas aéreas o, en el caso de *Los Angeles VII*, cenital; no se trata de vistas naturales del ser humano. Es gracias a esa distancia que el fotógrafo establece con lo fotografiado que podemos apreciar aquello que normalmente no podríamos. Percibir la inmensidad es posible gracias a la fotografía, pues es a raíz de los avances técnicos y tecnológicos que “la fotografía puede fotografiar lo que el hombre no ve con los ojos desnudos, puede registrar fenómenos invisibles para el hombre” (Soulages 106).

Así, los paisajes muestran, por medio de diversas formas de creación/producción, entornos urbanos que permiten y requieren la proyección inconsciente y consciente del sujeto que la mira, despertando su imaginario, evocando lo que está oculto, siendo un disparador de ensoñaciones y fantasías que lo enriquecen y revolucionan al grado de replantearse su concepción del espacio urbano y su papel en él.



La perspectiva cenital que utiliza Laforet es única puesto que la realiza desde helicópteros especiales que alcanzan alturas mayores que las aeronaves comunes. De esta forma la fotografía deja ver aquello que es invisible para el ojo como lo infinitamente grande de la ciudad.

Spacelapse

Gerardo Suter



La imagen rompe con la invisibilidad enunciativa y propone un entorno urbano inacabado, un espacio que se encuentra en permanente desarrollo, en ese sentido hace una alusión al progreso que no termina de llegar.

Spacelapse, del artista mexicano Gerardo Suter, forma parte del proyecto DF penúltima región –realizado de 2005 a 2011–, que se exhibió en el Antiguo Colegio de San Idelfonso de agosto de 2011 a enero de 2012. Posteriormente, la imagen *Spacelapse* se incluyó en la exposición X_DF, de julio a octubre de 2016 en la Galería del Seminario de Cultura Mexicana. Actualmente forma parte del Fondo Fundación Televisa.

De esta imagen no conocemos la cámara ni el lente empleado –deducimos que se utilizó una cámara de gran formato y un lente angular–. *Spacelapse* de 620 x 300 cm, es un paisaje a color que forma parte de las 55 piezas que integran la exposición “DF penúltima región”, la cual también incluye video e instalación. En ella se señala la constante que domina el espacio urbano del otrora Distrito Federal, hoy Ciudad de México, la incontrollable expansión urbana, la perpetua construcción de nuevos estratos: nuevas regiones que no se detienen ante los límites naturales del Valle de México y que recorren la periferia o que elevan el centro de la ciudad: “La necesidad expansiva que provoca que la masa le gane espacio

ASPECTOS BIOGRÁFICOS

Gerardo Suter nació en Buenos Aires en 1957. Desde 1970 reside en la ciudad de México, donde estudió economía en la Universidad Nacional Autónoma de México –UNAM–. Comenzó a trabajar como fotógrafo para diversas instituciones científicas y culturales de este país y del extranjero. En 1976 inició su trabajo creativo en el campo de la fotografía y desde 1990 centró su interés en desarrollar proyectos para sitios específicos, vinculando la imagen fotográfica de gran formato a otros medios, como la imagen cinemática, el sonido o el texto. Su trabajo como artista lo ha llevado a desarrollar el concepto *imagen expandida*, tanto a nivel práctico, como en el terreno de la reflexión teórica. Es docente de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos y responsable del Cuerpo Académico Investigación Visual Contemporánea, además de ser Doctor por la Universidad Politécnica de Valencia bajo el programa Arte: Producción e Investigación – lenguajes audiovisuales y cultura social–. Ha presentado exposiciones individuales en los principales festivales internacionales de fotografía. Su obra se encuentra publicada en dos

antologías de fotografía contemporánea: *Blink* –2002–, editado por Phaidon Press en Estados Unidos de América; y *Mapas abiertos* –2009–, editado por Lunewerg Editores, España. Cuenta con cuatro libros monográficos: *Tiempo inscrito* – Museo de Arte Moderno, México–; *Gerardo Suter: Labyrinth of Memory* –Americas Society, Estados Unidos–; *Mapeo/Gerardo Suter* –Turner, España– y *DF: Penúltima región* –Centro de la Imagen/CONACULTA, México– (Anasella Acosta, DF penúltima región. Entrevista a Gerardo Suter, Cuartoscuro).

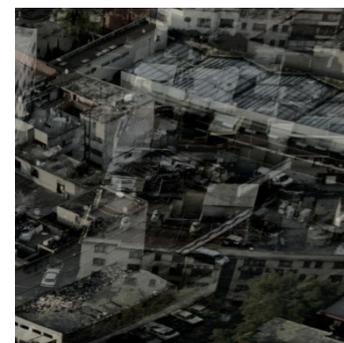
Destacan sus series de fotografías: “Labyrinth of memory”, “De esta tierra. Del cielo y los infiernos” y “Códices” donde explora temas como la memoria, la vida y la muerte a través de desnudos en blanco y negro con una iluminación que intensifica los contrastes entre la textura de la piel y los elementos que incorpora. Su último proyecto “Origen y destino” se centra en los desplazamientos que hacen los migrantes a través de México para llegar a Estados Unidos de América.



Spacelapse · Gerardo Suter · 2005-2011 · 6.20 x 3.00 m · Antiguo Colegio de San Ildefonso

al aire, que las nubes estén cada vez más cerca, que aceptemos que el límite vertical no tiene límites, que hacia arriba solo el viento y los sismos podrían retar a la ingeniería y convertirse en un freno” (Gerardo Suter, *Palimpsesto*, *Essais, chroniques et témoignages*).

Desde un helicóptero, Suter recorrió la ciudad, realizando distintas fotografías aéreas que posteriormente superpondría en capas tal como los estratos de la ciudad. Este rasgo lleva a pensar a la Ciudad de México como una especie de palimpsesto con una naturaleza constructiva y deconstructiva. Estas imágenes dejan ver la influencia del futurismo y el constructivismo, a la vez que las dobles exposiciones nos recuerdan los experimentos fotográficos de los años 20.



La indefinición que produce la superposición alude a la transformación incesante que padece la Ciudad de México.



Se puede ver en las fotografías de los rostros el uso del telefoto, lo que nos sugiere que Nishino se encontraba a una distancia considerable.

Respecto a la actitud de los personajes, únicamente es en *Tokyo 2014* y *Vedute* donde los encontramos y en ninguno de los casos están posando, esto se debe en gran parte a que se trata de panorámicas, grandes planos generales que implican una gran distancia entre el fotógrafo y el sujeto. No obstante, esto no es un requisito para construir un paisaje como se puede ver en *Vedute*.

La cantidad de formas irregulares, de líneas oblicuas, de texturas y, en general, la profusión de elementos, las grandes escalas y dimensiones, junto a la extrema nitidez, son elementos que generan proximidad pero también distanciamiento con el espectador, de igual forma nos revelan la instancia enunciativa; únicamente *Alameda, México, D.F.* busca la transparencia, mientras que el resto de los paisajes no realiza ningún borrado de las huellas enunciativas. Como ya se dijo, la cantidad de planos y perspectivas que muestran crea un espacio complejo, profundo y multidimensional, lo cual sólo nos puede indicar una forma muy particular de percibir, experimentar y representar el espacio urbano como un espacio inmenso, laberíntico, monstruoso; la urbe se presenta como una *mancha voraz* que devora todo el espacio.

Los paisajes no buscan el borrado de las huellas enunciativas, sino que manifiestan abiertamente una fractura del principio de transparencia, se puede ver claramente la artificialidad de su representación en la escala, el fotomontaje, la superposición, el collage o el ángulo inusual. Las marcas textuales como la saturación, las formas irregulares, el collage, el fotomontaje o el ángulo aberrante visibilizan al autor; estas características compositivas visibilizan al autor, es decir, nos muestran su presencia en la representación.

En cuanto a la enunciación -como ya se habló-, vemos que seis de las siete imágenes no intentan mostrar la realidad, sino que siguen el camino de la creación, el que busca interrogar a la realidad, cuestionar nuestra relación con el *objeto trascendental*, el que nos enfrenta a los fenómenos (Soulages 89-125). Nos encontramos, pues, frente a fotografías de carácter subjetivo que estimulan lo imaginario, se presentan como metáforas del fenómeno urbano a inicios del siglo XXI -un fenómeno ciertamente complejo, como se vio en el primer capítulo-, se trata de la representación de la ciudad como un laberinto rizomático, como un circuito de computadora, un palimpsesto, una maraña interminable o un inmenso mar de cemento; imágenes que conducen a la indeterminación, a la indefinición y, por tanto, mantienen latente el potencial de infinitud.

Dentro de los elementos intertextuales es inevitable encontrar valores procedentes del paisaje pictórico, pues el paisaje urbano inicia mucho antes de que Joseph Niépce tomara la primera fotografía de la ciudad en 1826. A finales del siglo XVII, se desarrolló en Italia el vedutismo un tipo particular de paisaje que se caracterizaba por representar topográficamente vistas de la ciudad de Venecia, principalmente. Este tipo de representación

estableció las bases del paisaje urbano, grandes panorámicas, formatos horizontales, vistas de pájaro, en perspectiva y altamente detallados, donde se exaltaba la grandeza, la fuerza y la vitalidad de la ciudad. Los *vedute* se difundieron por Europa y occidente creando la imagen de como debían lucir las ciudades, estos valores fueron retomados por los daguerrotipos de mediados del siglo XIX, y todavía se puede ver su influencia en la vista de pájaro de *Alameda, México D.F.*, el nombre de *Vedute* una alusión directa al género pictórico, pero que ya no presenta una ciudad perfecta y gloriosa, por el contrario, el fracaso de ese ideal.

La superposición en *Spacelapse* y *Mexico City* nos sugiere la influencia del cubismo, puesto que usan múltiples perspectivas para generar una imagen similar a la que se observa a través de un caleidoscopio, esto es, una imagen que parece fragmentada. En el caso de *Tokyo 2014* y de *Vista aérea de la Ciudad de México*, el dinamismo y el movimiento aluden a la corriente futurista, cualidades que también están presentes en *Spacelapse*; en cuanto a *Los Angeles VI*, la perspectiva cenital que se utiliza refiere más a una forma de representación cartográfica, constituyendo una manera muy particular de representar el espacio conocido, el cual posee una historia muy amplia que da cuenta, no tanto de los descubrimientos del ser humano, como de su entendimiento del mundo y de las transformaciones en su pensamiento.

Es por ello que *Los Angeles VI* resulta sumamente interesante, pues nos presenta una perspectiva que únicamente es posible con la tecnología del siglo XXI, de igual forma el alto contraste y los colores intensos nos refieren a un universo completamente tecnológico, y en ese sentido, exhibe cómo la ciencia y la tecnología han transformado la forma en que el ser humano se relaciona con el mundo y, por tanto, su entendimiento. Estamos hablando de múltiples relaciones intertextuales que incluyen las obras anteriores de los mismos autores.

Dentro del ámbito de la fotografía se puede mencionar a la corriente *New Topographic* cuyas representaciones se centraban en la transformación del paisaje urbano a causa de la acción humana, aunque a diferencia de ésta y de la escuela alemana, los paisajes analizados no buscan representar la ciudad "objetivamente" o tal cual "es", por el contrario, interpretan la experiencia urbana, en ese sentido se inscriben dentro de la metáfora visual que, a su vez, responde a una estética neobarroca, a un espacio urbano que se percibe inconmensurable y en constante transformación, a una entidad autónoma que sorprende, asombra y envuelve al espectador con la vastedad, lo atrapa en la profundidad del entorno urbano. Muestran una magnificencia que atrae, pero también un caos que repele; una monstruosidad que asombra, al mismo tiempo que abruma; una complejidad que hipnotiza, pero que también estremece. Así, el gran formato y la escala de los paisajes juegan un papel fundamental al poseer la distancia exacta para mantener esa tensión en el espectador.

Los Angeles VI

Vincent Laforet



Las formas geométricas perfectamente delineadas por el contraluz de las luminarias públicas semejan a los circuitos cerrados de computadoras y las líneas de las calles a las conexiones.

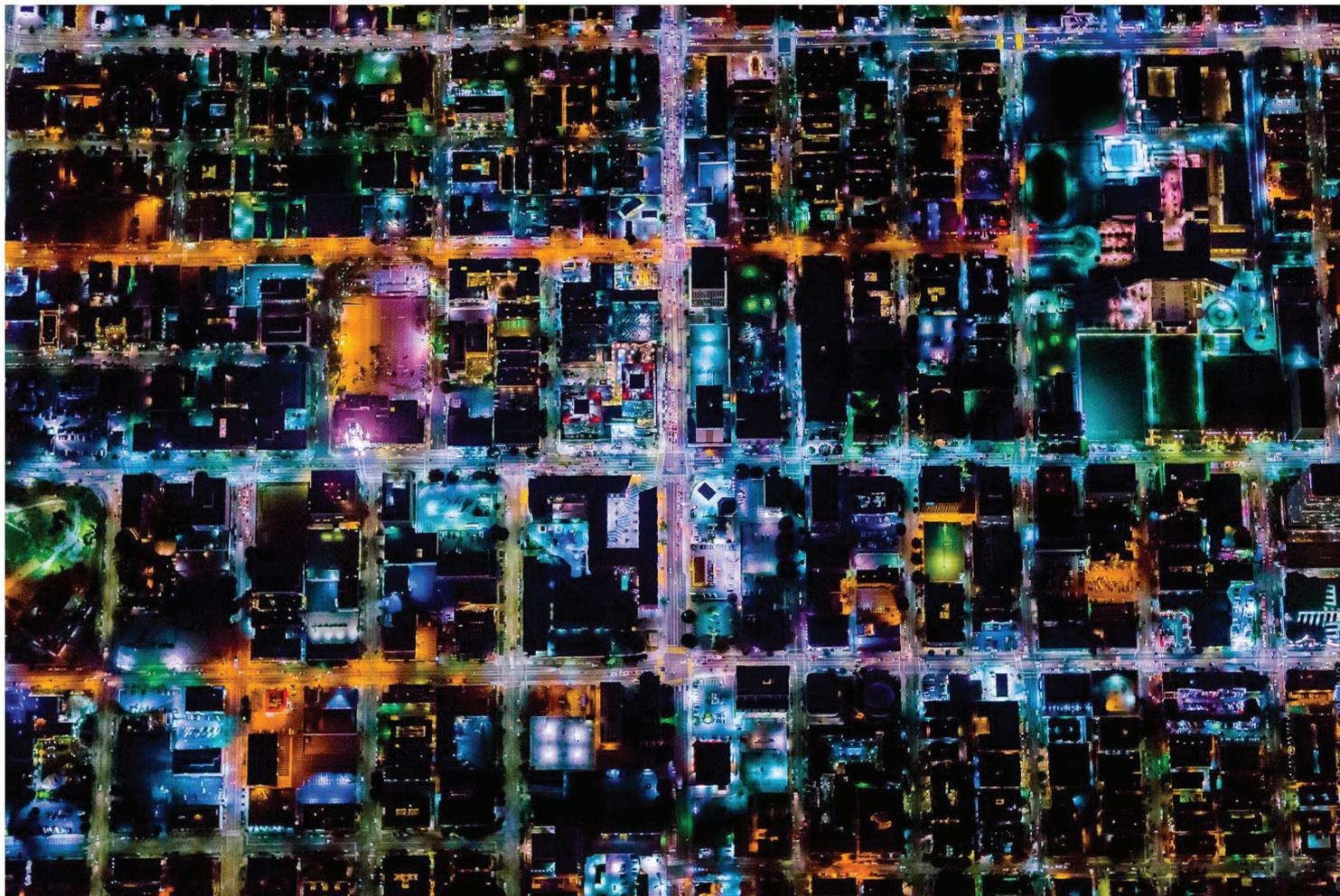
La imagen *Los Angeles VI*, del fotógrafo francoamericano Vincet Laforet, pertenece al proyecto "Air", realizado de 2001 a 2012, el cual fue publicado como libro en 2015. Asimismo, se realizó una exhibición en Sunstudio, Australia, durante la presentación de la cámara *Canon EOS 5Ds* y *EOS 5Ds R*. *Los Angeles VI*, de 152 por 101 centímetros –imagen impresa–, es una de las 200 fotografías aéreas a color que conforman el libro *Air*, en el que se muestran paisajes urbanos de diez de las ciudades más grandes del mundo: Nueva York, Chicago, Los Ángeles, Las Vegas, San Francisco, Miami, Berlín, Londres, Barcelona y Sídney. Su punto de vista lo hace un trabajo sorprendente: las fotografías fueron tomadas de noche desde un helicóptero elevado a más de 2000 metros de altura –y en algunas ocasiones hasta 3000–, con una cámara *Canon 1D X* y una *Mamiya Leaf Credo 50MP* con *ISO* a 3200/6400 y un set de lentes *f/1.2- f/2.8*. (Beckett Mufson, *Daring Photographer Captures Night Photos of NYC Skyline from 7,500 Feet*, *Vice*)

Las fotografías de "Air" presentan a la ciudad como un tipo de circuito de computadoras en donde todo está conectado a una inmensa red y cada elemento tiene su lugar. En estas imágenes, Laforet se propuso representar la necesidad del hombre de dar orden y sentido a su existencia a partir de su más grande creación, la ciudad (TEDx, AIR – A stunning photo series. Vincent Laforet).

ASPECTOS BIOGRÁFICOS

Vincent Laforet nació en Suiza en 1975, se inició en la fotografía a los 15 años de edad, con una cámara de 35mm que le fue obsequiada por su padre. En 2002, sólo cinco años después de graduarse de Medill School of Journalism, en Northwestern, Laforet ganó el Premio Pulitzer junto con otros cuatro fotógrafos –Stephen Crowley, Chang Lee, James Hill y Ruth Fremson–, siendo miembro del personal del *New York Times*, por sus retratos de la vida durante el conflicto en Afganistán y Pakistán. En 2005 *American Photo Magazine* reconoció a Laforet como una de las 100 personas más influyentes de la fotografía y, en 2006, se convirtió en el primer fotógrafo nacional con contrato en el *Times*. Ha trabajado para *Vanity Fair*, las revistas *The New York Times*, *National Geographic*, *Sports Illustrated*, *Time*, *Newsweek* y *Life*. En 2010 el artista lanzó un concurso nacional de cine "Beyond The Still" y dirigió el capítulo final de la película que fue proyectada en el Festival de Cine de Sundance.

Además, es director de *Directors Guild of America -DGA-* y del *International Cinematographers 'Guild.- Local 600 -ICG-*. Ha dirigido varios cortometrajes y numerosos comerciales para marcas como *Apple*, *Nike*, *CNN*, *General Electric* y *Canon*. Está representado por la agencia de *Stockland Martel*. Ha sido galardonado con tres de los prestigiosos premios de *Cannes Lions International Advertising Festival* por su trabajo de dirección comercial. Laforet fue profesor adjunto en la *Escuela de Periodismo de Columbia*, del *Centro Internacional de Fotografía* y del *Instituto Poynter*. Es uno de los fotógrafos más reconocidos a nivel global: más de 40 millones de personas han visto y compartido virtualmente sus fotografías aéreas y nocturnas de ciudades de todo el mundo. Su trabajo se distingue más allá de la tecnología de última generación, por la planeación, dedicación y precisión de cada proyecto que realiza. (Vincent Laforet, vincentlaforet.com)



Los Angeles VI · Vincent Laforet · 2001-2012 · 152 x 101 cm · Sunstudio



Es un tiempo simbólico marcado por la tecnología, la ciencia y el progreso. La fotografía muestra una vista única de la ciudad que recuerda a la película de ciencia ficción *Tron*, en especial a los caminos brillantes que forman las motocicletas de los personajes, así como a la luminosa ciudad de la película de animación *Ghost in the Shell*.



La imagen refiere a la tecnología y a la modernidad que dominan las urbes contemporáneas, a la cantidad ilimitada de conexiones y relaciones que pueden darse en estos entornos gracias a la tecnología. Un laberinto cibernético con conexiones ilimitadas.

Como interpretación global, se puede decir que las imágenes, además de tener ciertas constantes formales, sostienen un discurso en común: la anunciación de un espacio urbano que está a punto de estallar o que ha sobrepasado ya los límites espaciales; la llegada de un espacio urbano que satura el suelo, el aire, las montañas y los ríos, de una urbe que va más allá del marco incapaz de contenerla; el arribo de una urbanización generalizada del espacio; la aparición de un único mundo urbano continuo espacial y temporalmente. Estos paisajes nos recuerdan la primer gran obra humana, la mítica Babel. Hoy, como señala Koolhaas, la tecnología supera cualquier barrera es el lenguaje universal que utiliza la Babel. Una Babel que abarca el mundo entero, es esta idea de continuidad, de ilimitación y de infinitud latente en las imágenes la que nos conduce al otro eje de esta investigación: lo sublime.

2.2 EL PAISAJE SUBLIME

El paisaje sublime, cuyo origen se encuentra en la pintura europea del siglo XVIII, representaba una naturaleza fuerte y temible alejada de la calma y más cercana al ímpetu de la destrucción, un lugar amenazante o completamente abrumador, pero a un grado que el espectador puede tolerar (Bate 110-117). Así, la codificación de los elementos espaciales que emplea el paisaje sublime produce un espacio asociado al peligro, pero que puede ser contemplado desde un lugar seguro.

¿Por qué retomar lo sublime? En el apartado anterior se analizaron los valores, sentimientos e ideologías presentes en siete paisajes urbanos realizados a inicios del siglo XXI, para determinar el significado social y psicológico que tienen estos autores sobre el espacio urbano. Una de las interpretaciones a la que se llegó fue el predominio de la figura del laberinto, entendido también como una forma del caos. Así, pues, no resulta extraño que la ciudad sea uno de los monstruos más temibles de la actualidad y, por tanto, fuente de lo sublime:

La ciudad es probablemente el sitio más privilegiado para lo sublime como un lugar amenazante, como es uno de los atributos más comunes dados a la ciudad hoy en día –es probable que invoque el mismo miedo que un brutal paisaje campestre. Cualquier paisaje urbano ofrece espacios interminables para la ansiedad y el miedo potenciales: las calles oscuras, las multitudes urbanas, el caos y el miedo a lo desconocido se representan fácilmente a través de tales imágenes. (Bate 117, traducción propia)

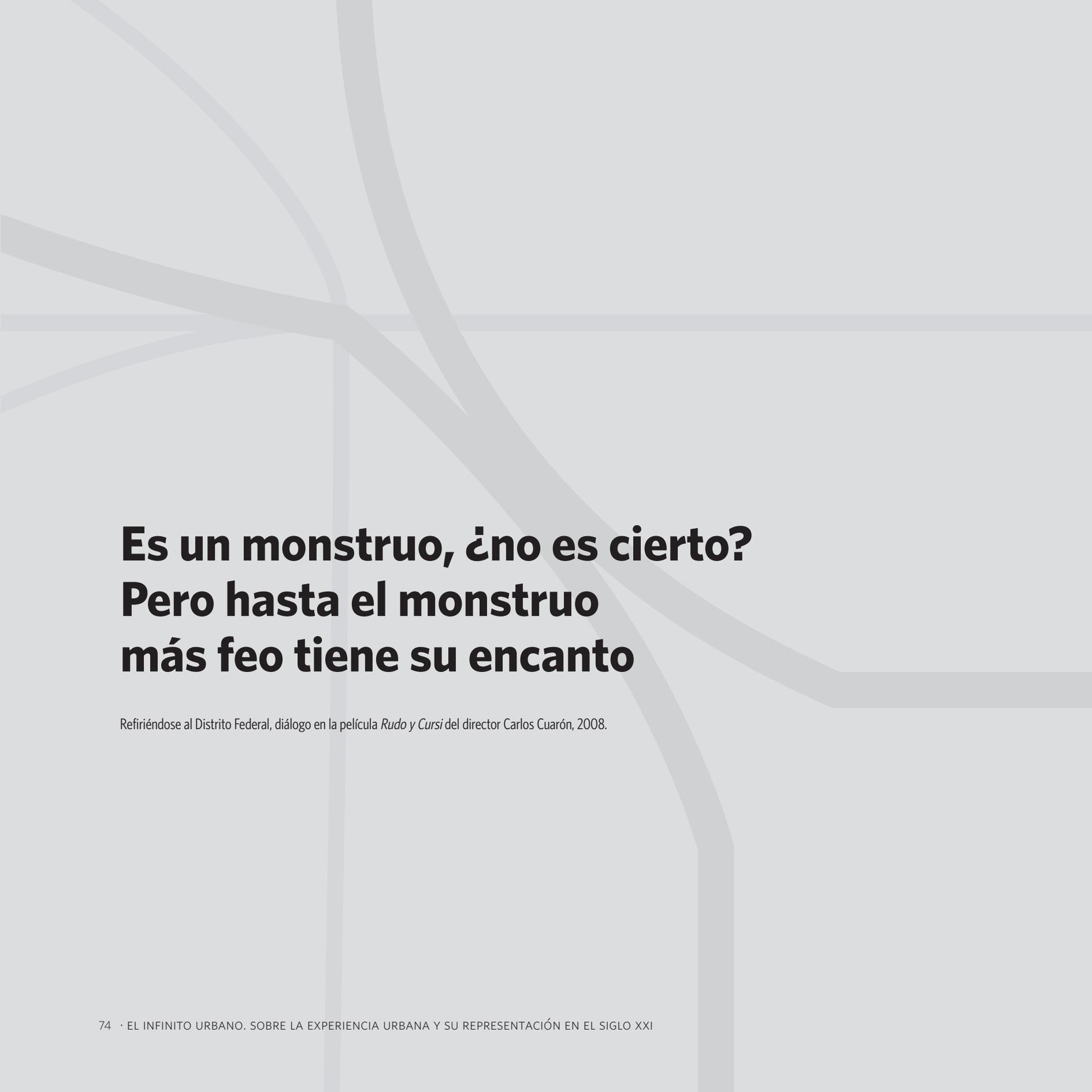
Es por ello que se puede hablar de un paisaje sublime no ya de la “naturaleza”, sino urbano, así lo sublime se convierte en un concepto clave para la investigación. Para estudiar este concepto se retoma la teoría del escritor y filósofo británico Edmund Burke, escribe: “Las imágenes en la pintura son exactamente similares a las de la naturaleza; y en la naturaleza, las imágenes oscuras, confusas e inciertas ejercen mayor poder en la fantasía para formar pasiones más grandes, que el que tienen aquellas que son más claras y determinadas” (Burke 106).

De acuerdo con ello, la oscuridad, la complejidad, la saturación y aquello que hace a una imagen confusa y misteriosa es lo que permite que ejerza mayor impresión en las pasiones y la mente. En este caso no se trata de paisajes pictóricos, sino de fotografías que retoman valores pictóricos del paisaje sublime. Además de la indeterminación y la mutación -características neobarrocas-, donde reside lo informe, lo anormal, lo irregular, lo monstruoso, lo desmesurado y el exceso, encontramos la idea de la infinitud, el principal concepto de nuestra investigación, el cual está fuertemente vinculado a lo sublime.

2.2.1 El dolor, el miedo y el peligro

Burke define a la imaginación como “la provincia más extensa del placer y del dolor” (52) donde se producen nuestros miedos y esperanzas, al igual que las pasiones asociadas a ellas. Así, lo sublime es posible gracias a ese poder creativo que posee la mente, la imaginación. Pero si bien la imaginación actúa con independencia de los sentidos “no puede producir nada nuevo; sólo puede variar la disposición de aquellas ideas que ha recibido de los sentidos” (52), por tanto, se puede decir que la imaginación se nutre de las ideas que recibe de los sentidos y de las pasiones que resultan de ellas para crear las imágenes que proporcionan el placer o el dolor. Existe, así, una estrecha relación entre los sentidos y las creaciones de la imaginación.

Antes de definir el dolor, que es fundamental para que lo sublime se manifieste, es necesario precisar qué es el placer. Burke describe dos tipos de placer: el verdadero placer y el placer relativo, ambos con causas y efectos diferentes; el verdadero placer nunca procede de la eliminación del dolor o del peligro, esto es el placer relativo, al que Burke denomina *deleite*. El deleite ocurre cuando la mente, luego de haber padecido alguna emoción violenta, continúa casi en la misma condición, aún después de que la causa que lo produjera haya cesado de actuar, y cuando este remanente de horror ha terminado, toda la pasión, que el accidente excitó, acaba con él y la mente regresa a su estado usual de indiferencia (Burke 70-76). Se puede decir que en el deleite la mente se encuentra en “una especie de tranquilidad con una sombra de horror” (Burke 73), si bien el deleite es algo positivo, a diferencia del verdadero placer, no puede existir sin una relación con el dolor. En cuanto al verdadero placer, éste no tiene ninguna relación con el dolor, es decir,



Es un monstruo, ¿no es cierto? Pero hasta el monstruo más feo tiene su encanto

Refiriéndose al Distrito Federal, diálogo en la película *Rudo y Cursi* del director Carlos Cuarón, 2008.

no depende del dolor, al contrario, proviene de pasiones como el amor, la imitación, el afecto y las relacionadas con la belleza (Burke 69-98).

Una vez definidos el placer y el deleite, podemos hablar del dolor. En palabras de Burke, el verdadero dolor “es independiente del placer, siempre es odioso y nunca ningún hombre puede soportarlo de buena gana durante un tiempo considerable, por lo que se procura eliminar lo antes posible” (77), por lo que el verdadero dolor no tiene comparación con la remoción del placer que, una vez que desaparece, nos regresa al estado previo en el que nos encontró; no obstante, según sea el modo en que concluya puede causar: indiferencia, decepción o pesar, siendo este último el más violento.

Burke clasifica las pasiones en dos grupos: las que pertenecen a la autoconservación y las que pertenecen a la sociedad, las pasiones pertenecientes a la sociedad están vinculadas con la vida, con la salud. De acuerdo con Burke las pasiones referentes a la autoconservación son las que más afectan la mente por estar relacionadas al dolor, al peligro, a la enfermedad y a la muerte (78); y sostiene que que son estas pasiones las que originan lo sublime:

Las pasiones que pertenecen a la autoconservación están en conexión con el dolor y el peligro; son dolorosas simplemente cuando sus causas nos afectan inmediatamente; son deliciosas, cuando tenemos una idea de dolor y peligro, sin hallarnos realmente en tales circunstancias. Este deleite no lo he llamado placer, porque está relacionado con el dolor, y porque es lo suficientemente diferente de cualquier idea de verdadero placer. Todo lo que excita este deleite, lo llamo *sublime*. (Burke 93-94)

De modo que la fuente de lo sublime son las ideas asociadas al dolor y al peligro. Lo sublime es aquello que las ideas de dolor y de peligro estimulan en la mente, aquello que, en cierta forma, es terrible o se relaciona con objetos terribles, o que actúa de manera similar al terror. Se trata, pues, de “la emoción más fuerte que la mente del hombre es capaz de sentir” (Burke 79).

El terror, afirma Burke, es en todo caso el principio predominante de lo sublime. Burke relaciona los significados que puede tener la palabra “terror” -*horror*, en la lengua inglesa-, a saber, el asombro y la admiración, con los efectos causados por lo sublime, dentro de los cuales el asombro es el de más alto grado y la admiración, la reverencia y el respeto son efectos inferiores (99). En palabras del autor: “El asombro es aquel estado del alma, en el que todos sus movimientos están suspendidos, con cierto grado de horror. En este caso, la mente está tan llena de su objeto, que no puede reparar en ninguno otro, ni en consecuencia razonar sobre el objeto que la absorbe” (99).

Como se dijo, son las pasiones pertenecientes a la autoconservación, las relacionadas con aquello que es terrible, las que más afectan la mente y que, en consecuencia, participan en la excitación de lo sublime; sin embargo, es necesario aclarar que existe una condición para que lo terrible y todo aquello que estimula las ideas de dolor y peligro sean fuente de lo sublime, y ésta es no encontrarse “realmente en tales circunstancias”, pues de estarlo, serían insoportables y no habría posibilidad para el deleite: “Cuando el peligro o el dolor acosan demasiado, no pueden dar ningún deleite, y son sencillamente terribles; pero a ciertas distancias y con ligeras modificaciones, pueden ser y son deliciosos” (Burke 80). Es por ello que para que lo terrible, el dolor o el peligro complazca y deleite, debemos estar lejos de los efectos reales de lo terrible, es decir, debemos ser espectador y no protagonistas de estos fenómenos; como espectadores no somos partícipes de la situación y, por tanto, no estamos sometidos a sus efectos negativos, estamos a salvo de ellos y podemos contemplarlos *con una distancia estética*.

Ya Joseph Addison había asociado el placer con terror y explica que el placer que proviene del terror “no nace tanto de la descripción de lo terrible, como de la reflexión que hacemos sobre nosotros mismos al tiempo de leerla” (189), es decir, al sabernos seguros, lejos del alcance de las horribles consecuencias del peligro, “los vemos, al mismo tiempo, temibles como inofensivos: y cuanto más terrible sea su apariencia, tanto mayor es el placer que recibimos del sentimiento de nuestra propia seguridad” (189).

2.2.2 La distancia

De acuerdo con lo dicho, la distancia es la condición para que lo terrible pueda ser fuente de lo sublime, pues a decir de Burke, “Es necesario que mi vida no esté ante ningún peligro inminente, antes de que pueda gozar del sufrimiento de los demás, sea real o imaginario, o de cualquier cosa efectivamente procedente de cualquier causa” (90).

Además, la distancia que nos mantiene a salvo es la que nos permite reflexionar sobre nuestra suerte y sentir el deleite de ese dolor y peligro que no nos daña:

... el placer no dimana tanto del dolor que nos dan tan melancólicas descripciones, como de la comparación secreta que hacemos entre nosotros mismos y el paciente ... cuando leemos estos infortunios en la historia o en la poesía, los consideramos como pasados o como fingidos: reflexionamos imperceptiblemente sobre nosotros mismos; y esta reflexión vence los dolores que concebimos de los sufrimientos del afligido. (Addison 190)

Como se vio en el primer capítulo, la ciudad se presenta hostil y amenazante, enfocándonos en la marcha perderse por completo es uno de los peligros a los que se enfrenta el

**No es el infierno, es la calle.
No es la muerte, es la tienda de frutas.
Hay un mundo de ríos quebrados y distancias inasibles
en la patita de ese gato quebrada por un automóvil,
y yo oigo el canto de la lombriz
en el corazón de muchas niñas.
Óxido, fermento, tierra estremecida.**

Fragmento del poema *New York. Oficina y denuncia* de Federico García Lorca.

**Busco un lugar en esta ciudad,
donde esconderme de la
corriente que me lleva.
Río de lava que todo lo arrasa,
floto en el tedio, oscuro
viaje hacia el infierno.
Busco ese lugar.**

Fragmento de la canción *Duerme conmigo* de Jarabe de Palo

habitante, el peatón tiene una visión parcial al ras del suelo que exige lentitud y paciencia, pues cambia constantemente de perspectiva, desde el interior de la ciudad

es difícil abarcar la armonía general porque, al no poder situarse a distancia, no es posible objetivar el mundo circundante y sólo queda avanzar, retroceder y desmultiplicar perspectivas . . . Para abarcar la ciudad como cuerpo global, pleno y planificado, es necesario salirse, enfocarla desde lo alto, desde un rascacielos, descentrarse radicalmente, en suma, extirparse corporalmente de ella. (Mongin 71)

Es mediante la distancia que podemos ver de forma global el paisaje urbano, por ello las vistas amplias son tan gratas a la imaginación, pues, como veremos más adelante, la grandeza es, igualmente, fuente de lo sublime.

Tanto las ideas de dolor y de peligro –o de aquello que provoque efectos similares–, como la distancia que nos mantiene a salvo de sus terribles consecuencias, son necesarias para que se dé lo sublime; en otras palabras, es la distancia absoluta entre nosotros y el dolor la que posibilita la emoción más grande que la mente puede tener: lo sublime. Joseph Addison explica claramente esta relación en una frase “... miramos la descripción de los objetos terribles con la misma curiosidad y satisfacción con que examinamos un monstruo muerto” (189).

Lo monstruoso es un claro ejemplo del terror, está siempre asociado a lo irregular, a lo anormal, a lo diferente y a lo extraño. Addison señala que es, justamente, esa extrañeza o novedad “la que presta encantos a un monstruo; y nos hace agradables las imperfecciones mismas de la naturaleza” (140)²⁰. Por su parte, Omar Calabrese ve lo monstruoso no sólo como imperfecto sino como aquello que está fuera de los límites de lo normal; lo desmedido, el excedente: “. . . [los monstruos] son siempre excedentes o excesivos, en grandeza o en pequeñez: gigantes, centauros, cíclopes; enanos, gnomos, pigmeos; con demasiadas partes ausentes: gasterópodos, sciópodos, blenidos. La perfección natural es una medida media y lo que sobrepasa los límites es ‘imperfecto’ y monstruoso (Calabrese 107).

El terror es una reacción natural ante lo monstruoso y es una de las pasiones que más impresiona la mente “pues el miedo, al ser una percepción del dolor o de la muerte,

²⁰ Joseph Addison ya había señalado en *Los placeres de la imaginación y otros ensayos* a lo nuevo como uno de los placeres primarios de la imaginación que junto con lo grande y lo bello están en conexión con la vista: “Todo lo que es nuevo o singular da placer a la imaginación; porque llena el ánimo de una sorpresa agradable; lisonjea su curiosidad; y le da idea de cosas que antes no había poseído . . . todo cuanto sea nuevo o singular contribuye no poco a diversificar la vida, y a divertir algún tanto el ánimo con su extrañeza” (Addison 140). Mientras que Burke señala a la curiosidad como la primera y más simple de las pasiones en la mente humana y la define como el “deseo o cualquier placer que experimentamos en relación a la novedad” (69). El encanto de la novedad es fácil de satisfacer, por lo cual dura poco y cambia continuamente de objeto, se presenta, además, con “una especie de vértigo, impaciencia y ansiedad” (69), por lo que la curiosidad resulta ser la más efímera de los afectos.

actúa de un modo que parece verdadero dolor” (Burke 100). El miedo asalta la mente, paralizándola, y en consecuencia, lo que resulta terrible a la vista, tenga o no grandes dimensiones, es fuente de lo sublime, ya que es imposible ver como insignificante algo que puede ser peligroso.

El poder es otra fuente de lo sublime. El poder entendido como una fuerza superior capaz de infringir dolor, en este sentido la fuerza es una idea que paraliza la mente cuando se emplea para la destrucción y no puede ser sometida. El poder y la fuerza extraen, así, su sublimidad del terror que generalmente les acompaña (Burke 108-117). Es la fuerza que nace en el interior de la ciudad lo que atrae al *nuevo hombre del automóvil*, Le Corbusier hace una descripción muy clara sobre el inicio de la modernidad en Francia.

Ese primero de octubre de 1924 asistí al tetánico renacimiento [reinassance] de un fenómeno nuevo... el tráfico. ¡Coches, coches, rápidos, rápidos! Uno se siente embargado, lleno de entusiasmo, de alegría... la alegría del poder. El simple e ingenuo placer de estar en medio del poder, de la fuerza. Uno participa de él. Uno toma parte en esta sociedad que comienza a amanecer. Uno confía en esta nueva sociedad: encontrará una expresión magnífica de su poder. Uno cree en ello. (Berman 167)

Sin embargo, cuando se pierde el control sobre ese poder, es decir, cuando el Estado deja de ser suficientemente fuerte, la Ciudad se esparce, se desintegra, muta en algo monstruoso, algo peligroso para la vida en sociedad. Como se dijo en el primer capítulo, algunos de los problemas que conlleva el excesivo desarrollo urbano son los relacionados a la construcción de identidad. La pérdida de identidad, así como perderse geográficamente, es una idea que puede aterrar. Un ejemplo es el caso ficticio de Zelig el “hombre camaleón” que no poseía identidad propia lo que lo obligaba a copiar la identidad de las personas con las que interactuaba, fuera del tono cómico de la película, el hombre sufriría por esa carencia de personalidad.²¹

2.2.3 La infinitud

Además de las ideas vinculadas a la autoconservación, aquellas relacionadas con el dolor, el peligro, la muerte, el miedo y en esa misma línea todo lo que pueda ser terrible para el ser humano, las ideas oscuras, confusas e inciertas son las que más impresionan la mente, puesto que se encuentran, en efecto, fuera de su entendimiento. Es cierto que dentro de las ideas más oscuras que afectan nuestra psique están, sin duda alguna, las de la eternidad y la infinitud:

²¹ *Zelig* es una película de Woody Allen estrenada en 1983.

Otra fuente de lo sublime es la infinidad; si ésta no pertenece más bien a lo último. La infinidad tiene una tendencia a llenar la mente con aquella especie de horror delicioso que es el efecto más genuino y la prueba más verdadera de lo sublime ... Pocas son las cosas que puedan convertirse en objeto de nuestros sentidos, y que realmente son infinitas por su naturaleza. Pero, ya que nuestros ojos no son capaces de percibir los límites de muchas cosas, éstas parecen ser infinitas, y producen los mismos efectos que si realmente lo fueran. (Burke 119)

Joseph Addison ya había señalado a los objetos o representaciones que fueran grandes, bellos o nuevos como detonadores de placer. "Por grandeza no entiendo solamente el tamaño de un objeto peculiar, sino la anchura de una perspectiva entera considerada como una sola pieza" (138). Según lo cual no es la novedad o la belleza lo que opera en las grandes vistas de montañas, campos, desiertos y mares, sino "aquella especie de magnificencia que se descubre en estos portentos de la naturaleza" (138). Y agrega: "La imaginación apetece llenarse de un objeto, y apoderarse de alguna cosa que sea demasiado gruesa para su capacidad. Caemos en un asombro agradable al ver tales cosas sin término; y sentimos interiormente una deliciosa quietud y pasmo cuando las aprehendemos" (139).

Una vista limitada lleva a la mente a un encierro que aborrece, en cambio, cuando la vista se posa ante un horizonte amplio, la imagen de la libertad se forma de inmediato en la mente: "... los ojos tienen campo para espaciarse en la inmensidad de las vistas, y para perderse en la variedad de objetos que se presentan por sí mismos a su observación. Tan extensas e ilimitadas vistas son tan agradables a la imaginación, como lo son al entendimiento las especulaciones de la eternidad y del infinito" (Addison 140). Es por eso que los paisajes son una forma particular de representar el espacio, pues necesitan siempre de una vista amplia, extensa que permita ver la magnificencia del espacio urbano.

Una vista amplia produce un estado emotivo de deleite y este fenómeno fue mencionado reiteradas veces. ¿Sería posible, en nuestras ciudades, hacer más común esta experiencia panorámica, poniéndola al alcance de los miles de personas que pasan todos los días? A veces una vista amplia expondrá un estado de caos o expresará una soledad sin carácter alguno, pero un panorama bien organizado parece constituir un elemento fundamental del goce de la ciudad. (Lynch 57-58)

Si bien los paisajes tienen particularidades en su composición, gama tonal, técnica, textura, etc., todos presentan una enunciación similar, esto es, que generan la impresión de infinidad, se trata de la representación de un espacio urbano que parece continuar fuera del marco que invita al espectador a imaginar la inmensidad urbana, en este sentido no puede haber nada más sublime que la idea del infinito. "La grandeza de dimensiones es

una causa poderosa de lo sublime” (118), declara Burke; la pregunta es ¿de qué manera la grandeza de dimensiones y la vastedad de extensión o cantidad provoca el efecto más sorprendente, tomando en cuenta que la extensión se aplica tanto a la longitud, como a la altura y la profundidad?²² Todo aquello que impresiona la mente por su grandeza, según Burke, tiene cierto acercamiento al infinito cuando no se perciben sus límites: “Apenas hay nada de lo que puede impresionar a la mente con su grandeza, que no haga una especie de aproximación al infinito. Lo que nada puede hacer, mientras podamos percibir sus límites; pero ver un objeto claramente y percibir sus límites es una y la misma cosa” (Burke 107). De ahí la importancia de los grandes formatos de los paisajes pues al saturar el campo de visión del espectador, éste es incapaz de ver los límites de la imagen, creando un *infinito artificial*. Burke asegura que son muy pocas las cosas que realmente son infinitas y objeto de nuestros sentidos, pero existen otras cosas que, aunque no son infinitas, parecen serlo a nuestras percepciones, y provocan los mismos efectos que si lo fuesen, este *infinito artificial* está lleno de sucesiones y uniformidad en sus partes, mismas que estimulan los sentidos continuamente, de la misma forma que pareciera ser inacabable.

Si las grandes dimensiones son sublimes, también lo es el extremo opuesto; la miniatura es uno de los albergues de la grandeza. Lo diminuto nos encanta con la idea de la “infinita divisibilidad de la materia”, nos asombra y nos transporta a un mundo fantástico:

En la medida en que el gran extremo de la dimensión es sublime, el último extremo de la pequeñez también es en cierto modo sublime: cuando nos detenemos en la infinita divisibilidad de la materia, y cuando buscamos la vida del animal en seres excesivamente pequeños, aunque organizados, que escapan a la más minuciosa investigación de los sentidos; ... nos asombran y confunden los prodigios de lo diminuto, y no podemos distinguir los efectos de la extrema pequeñez desde la misma vastedad. Pues, la división tiene que ser infinita al igual que la adición, porque la idea de una unidad perfecta no se puede alcanzar mejor que la de un todo completo, al que nada puede añadirse. (Burke 118-119)

La infinidad, ya sea en lo infinitamente pequeño o lo infinitamente grande, es sin duda una de las ideas más impactantes que puede tener el hombre; el misterio, la oscuridad, la extrañeza, la curiosidad y un sinnúmero de emociones que genera el simple hecho de pensarla hacen de ella el más poderoso de los conceptos y el que afecta más las pasiones humanas. A propósito, Bachelard describe la obsesión que la idea de infinitud causa en

²² Sin embargo, es la longitud la que menos sorprende, después la altura; la profundidad es la que causa mayor sorpresa en la mente (Burke 118).

Baudelaire y que éste refleja constantemente en sus escritos con la palabra “vasto”²³. Así, nuestra imaginación se encarga de extender indefinidamente las partes de un objeto amplio y de mantener la fuerte impresión recibida por los sentidos, incluso después de que el estímulo ha cesado²⁴.

Una de las figuras más complejas para el entendimiento es el laberinto, como se había dicho en el capítulo anterior, posee dos características intelectuales, pues el extravío conduce a la oscuridad de la mente, a la inextricabilidad, todo aquello que es incomprendible, lo que es poco claro para la mente, provoca nuestra admiración, asombro y/o respeto, en ese sentido la ignorancia de las cosas es el origen de la admiración y lo que motiva nuestras pasiones (Burke 105). Así, el laberinto urbano con potencial de infinitud se convierte en una de las ideas más oscuras que afectan la mente, pues “tal vez no haya nada que entendamos realmente tan poco como la infinidad y la eternidad” (Burke 105).

Burke menciona también otras cualidades que promueven la excitación de lo sublime, es decir, ese deleite que da la seguridad de la distancia ante las ideas asociadas al dolor o al peligro. Características se encaminan a la idea de infinitud, sólo que artificial. Una de ellas es la uniformidad que permite la progresión ininterrumpida de la idea, dotando de esta forma el carácter de infinito a los objetos limitados (Burke 121); a modo de ejemplo, la forma circular permite la continuidad y provoca así la idea de infinitud, en cambio, las formas anguladas representan un obstáculo para la imaginación y el término para la idea de infinitud. Una muestra de lo anterior es que las rotondas, los periféricos y los tréboles urbanos donde no se puede fijar un límite resultan más impresionantes que los cruces.

La dificultad es otra cualidad fuente de lo sublime, pues la grandeza, la fuerza y el inmenso trabajo requeridos para llevar a cabo una obra requiere, igualmente, grandes ideas. Lo mismo ocurre con la magnificencia como fuente de lo sublime al estar ligada a la grandeza. La profusión juega un papel importante en la magnificencia, pues la cantidad y el desorden aparente aumentan la grandeza y confiere una especie de infinitud, se trata de un infinito evidentemente artificial, pero que pretende causar los mismos efectos que si realmente lo fuera.

²³ Véase “La inmensidad íntima” en *La poética del espacio*, de Gaston Bachelard.

²⁴ ¿Es realmente la infinitud el núcleo de lo sublime? Kant, en su teoría de lo sublime, coincide en que “la impresión de lo sublime surge siempre y dondequiera que nos enfrentamos a un objeto que escapa sencillamente de nuestra capacidad de comprensión... Llamamos ‘sublime’ a lo que reviste a nuestros ojos verdadera grandeza, ya se trate de una grandeza de extensión o de fuerza, ya de una grandeza ‘matemática’ o ‘dinámica’ (ctd en Cassirer, 382). Se trata de aquellos fenómenos cuya intuición conducen a la idea de infinitud (Kant 244). Al igual que Burke, Kant adjudica a la imaginación la posibilidad de lo sublime ‘porque en nuestra imaginación late la aspiración a remontarse hasta lo infinito y nuestra razón abraza siempre el postulado de una totalidad absoluta como si ésta fuese una idea real’. Para Kant, lo sublime no es el objeto en sí mismo, sino la actitud del espíritu por medio de ciertas ideas en las que se refleja la facultad reflexiva del juicio; es sublime lo que demuestra una posibilidad de pensamiento, una capacidad de espíritu que rebasa toda pauta de los sentidos” (Cassirer 384).

2.2.4 El infinito urbano

El *infinito urbano* refiere a un tipo particular de paisaje urbano donde se representa la ciudad como un espacio inmenso, inabarcable, excesivo, indefinido, monstruoso, inestable, caótico, peligroso, laberíntico, interminable, complejo que además se presenta en grandes formatos obligando al espectador a distanciarse para contemplar el panorama e incluso así sentirse envuelto en el espacio urbano.

El origen del *infinito urbano* está en la experiencia urbana del siglo XXI, son las sensaciones de continuidad, de inestabilidad, de riesgo, de complejidad, de informalidad, de exceso provenientes de la misma experiencia las que dirigen la configuración del espacio en el paisaje, resultando en imágenes impresionantes que asombran tanto o más que cuando se está en un mirador, puesto que el infinito urbano no busca imitar sino crear, su valor no está en la verosimilitud sino en la vivencia, es decir, en la impresión física y mental que dejan los recorridos por la ciudad.

El *infinito urbano* retoma varios valores de las vanguardias, ejemplo de ello son las perspectivas múltiples del cubismo que reflejan la multiplicidad de experiencias que da la vida urbana, busca representar todas las dimensiones y todos los momentos para formar una única percepción ya no de un objeto sino de una experiencia; del futurismo retoma el dinamismo plástico representando la velocidad de la vida urbana con composiciones claramente dinámicas, aludiendo a las fuerzas que mantienen en movimiento a la ciudad y su continuidad en el espacio; al igual que el constructivismo se centra en el espacio, no en el objeto sino en la profundidad del espacio, éste será su valor primordial, no la línea, ni la forma, sino la profundidad, la forma espacial será lo que define al *infinito urbano*. El estudio del espacio se realiza a través de los objetos que contiene y el *infinito urbano* desborda el espacio a través de la saturación con edificios, casas y formas urbanas complejas.

Si bien es más frecuente el uso de tecnologías de última generación, el *infinito urbano* no excluye el uso de técnicas o herramientas clásicas, su objetivo es el mismo traducir la sensación caótica, laberíntica, confusa, monstruosa, efímera e ilimitada de la experiencia urbana. Cada autor interpreta su experiencia de la condición urbana y la representa en la manera según su preferencia, por lo que la imagen siempre representará el estilo particular de cada autor, no obstante su enunciación siempre estará inscrita en el infinito urbano.

El *infinito urbano* proclama un alto a la construcción excesiva, al caos y exige lo que todo ciudadano, el derecho a la ciudad. De cierta forma es una protesta contra la experiencia urbana, busca tensionar y al mismo tiempo concientizar sobre el espacio urbano, su habitabilidad, la marcha libre, su valor. El *infinito urbano* reclama el lugar, es decir, pretende recuperar la identidad y el derecho a la ciudad.

CAPÍTULO III

Mi infinito urbano

Toda vez que el hombre quiere crear debe enfrentarse con el mundo físico que lo rodea y con los hechos del pasado; de la actitud que asume frente a estos “componentes” -ya sea aceptándolos, modificándolos, ignorándolos o rechazándolos- deriva toda la teoría que se estructura en la obra misma.

Carlo Argan

En el análisis de las imágenes de inmensidad realizaríamos en nosotros el ser puro de la imaginación pura. Aparecería entonces claramente que las obras de arte son los subproductos de este existencialismo del ser imaginante. En esta vía del ensueño de inmensidad, el verdadero producto es la conciencia de engrandecimiento. Nos sentimos promovidos a la divinidad del ser admirante.

Desde entonces, en esta meditación, no estamos “lanzados en el mundo” puesto que abrimos en cierto modo el mundo al rebasar el mundo visto tal como es, tal como era antes de que soñáramos. Incluso si tenemos conciencia de nuestro ser raquíptico -por la acción misma de una dialéctica brutal- tomamos conciencia de la grandeza. Nos vemos entonces devueltos a una actividad natural de nuestro ser inmensificante.

Gaston Bachelar



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.

3.1 SOBRE MI EXPERIENCIA EN LA URBE

3.1.1 Puntos de referencia

La Ciudad de México, como muchas otras ciudades latinoamericanas, enfrenta diversos problemas sociales, uno, sin duda alguna, es la sobrepoblación. El crecimiento desmesurado de la mancha urbana aumenta la demanda de servicios básicos, que ya de por sí difícilmente logran ser abastecidos, además, la gran cantidad de construcciones irregulares –producto del exceso de habitantes– genera la llamada “ciudad difusa”; tejidos discontinuos expandidos por grandes áreas territoriales que recorren los límites de la ciudad (Careri, 148). Estos asentamientos caóticos crean nuevos flujos urbanos que afectan negativamente la experiencia con el espacio. Un ejemplo común son los traslados de quienes viven en las periferias, que duran desde una hora y media, hasta tres horas. El tiempo en la ciudad se divide en horas de estancia y horas de traslado, el acto de andar no es ya un deleite, sino una penitencia, pues estos desplazamientos no dan oportunidad a la vida social. Habitar la ciudad se vuelve una lucha por conseguir un espacio que pueda ofrecer los servicios básicos, así como el acceso a vías de comunicación y transporte; no es coincidencia que las zonas periféricas sean las de más alta densidad poblacional, con menor acceso a los servicios básicos y con el mayor índice de delincuencia.

Son justamente los problemas concernientes a la inseguridad, la violencia y la delincuencia los que más alteran el goce de la ciudad, pues dentro de la misma existen zonas con mayor índice de delitos que van desde el robo y el secuestro, hasta el homicidio. Ante este escenario la marcha libre que promete el espacio urbano se ve comprometida y en ocasiones imposibilitada. Debo añadir que, como mujer, el riesgo es mayor si consideramos el aumento de los casos de violencia de género en los últimos años.

Tales factores han afectado mi experiencia urbana, ya que no salir sola o de noche y evitar las zonas “peligrosas” se convierten en la forma de “cuidarse” y de habitar la ciudad, de modo que la mayor parte de mis recorridos por la urbe se limitan a aquellos lugares donde me sienta segura; es decir, a los lugares conocidos, aquellos que construyo con mis recorridos, a los que les doy un valor y significado, son los *mojones* que creo con mis

relaciones e historias, pero también son aquellos lugares que me moldean, de modo que lugar e identidad se entretujan para darme forma. El primer espacio que convierto en mi lugar o *mojón* es, por supuesto, la casa donde crecí. La casa de mis abuelos que se ubica en la colonia Ciudad Jardín en la alcaldía Coyoacán. Tal como lo indica su nombre, la colonia está llena de jardines, y según cuenta mi madre antes corría un río pequeño en uno de ellos. Es interesante reflexionar sobre cómo los rasgos naturales de la ciudad, la vegetación o el agua son determinantes en la identidad de sus habitantes, por lo que puedo decir que los árboles, las flores y las zonas verdes siempre me dan esa sensación de tranquilidad y seguridad.

Coyoacán se convirtió en mi “primer universo”, curiosamente coincide con el centro geográfico de la Ciudad de México. Son muchas las historias, leyendas, relatos y mitos que se pueden contar del centro de Coyoacán, todos estos se mezclaron con mis propias vivencias, pues era donde se encontraba mi secundaria y también mi preparatoria, de esta forma mis experiencias y el patrimonio intangible se combinaron para construir una imagen personal de este lugar. Desde una visión personal e íntima, Coyoacán es un lugar tranquilo, cuantioso en iglesias, lleno de historia, parques, jardines y plazas abiertas. Crecer entre jardines es una fortuna, pero lo es más que mis centros de estudio siempre estuvieron a menos de veinte minutos en auto, situación que cambió cuando ingresé a la universidad en la localidad de Xochimilco. Este punto de la ciudad –en ese entonces y para mí, era un mundo nuevo– se encuentra a una hora de mi hogar, por lo que, acostumbrada a tardar media hora en el transporte, el viaje a la otrora ENAP se tornó en una odisea, lo cual no me encantó, hasta que una buena amiga me hizo conocer la verdadera suerte de realizar tal jornada en apenas una hora. De este modo fue como la periferia –aquello que yo consideraba periferia– llegó a mí y de cierta forma pude percibir lo relativo que es la distancia y el tiempo en una metrópoli sobrepoblada, donde el transporte nunca es suficiente, pero más importante aún lo inmenso de la ciudad, así como la pequeñez de mi universo.

3.1.2 Recorrer mi laberinto

García Canclini describe la experiencia urbana de las grandes metrópolis como un conjunto de experiencias desarticuladas, es decir, percepciones aisladas y acumulativas que no consiguen abarcar la ciudad entera, en ese sentido, indica “nos instalamos en micropólis y recorreremos fragmentos de las micrópolis de otros” (García Canclini 113). Este carácter fragmentario de la experiencia urbana nos dificulta conocer la ciudad completa, incluso saber su dimensión y, en ese sentido, nos parece infinita, pues como explica Burke, aquello de lo que no podemos percibir sus límites se prolonga indefinidamente en nuestra imaginación.

Estando en la universidad tuve la oportunidad de viajar a Toronto. Vivir en otra ciudad me permitió experimentar el espacio urbano de una forma distinta, indudablemente con

mucha mayor libertad y seguridad de lo que la Ciudad de México permite, pues no sólo se trata de una ciudad desarrollada, sino de una de las ciudades con mejor calidad de vida, cuestión de la que pude percatarme desde el primer día, pero más allá de descubrir otro mundo, el viaje me permitió apreciar desde otra perspectiva mi ciudad, una experiencia impresionante ver en la pequeña ventana del avión las incontables luces que como manto estelar cubrían la tierra, ese “inifinito” urbano por el que camino a diario.

Fue justo esta impresión de infinitud la detonante para realizar la presente investigación y de donde surgió la pregunta: ¿cómo representar la inmensidad urbana y la sublimidad que de ella emana? Así, el punto de partida fue conocer las cualidades que actualmente definen la condición urbana a nivel mundial, si bien está claro que cada ciudad tiene sus particularidades, son innegables los efectos que tienen tanto la globalización como de la revolución tecnológica en los ámbitos económico, político, social y cultural de la vida urbana y que se han intensificado iniciando el siglo XXI. Por ejemplo, la sorprendente permeabilidad de la frontera cultural, algo que pude comprobar personalmente en ciudades como Moscú, París y Tokio, donde la homogenización de gustos, valores y dinámicas sociales era manifiesta, además, de la transformación del paisaje urbano en inmensas manchas urbanas.

Como se observó en el capítulo anterior, los paisajes que en este trabajo se presentan responden tanto a la condición urbana como a la propia experiencia del autor y a la tecnología que las posibilita, además, todas coinciden, en mayor o menor medida, en un imaginario común: la idea de un espacio urbano laberíntico, caótico, monstruoso, infinito. Lo más sorprendente de conocer distintas ciudades ha sido constatar que, ya sea con grandes retos sociales o no, la ciudad es el espacio idóneo para la deriva permanente, pues se presenta como la “Torre de Babel horizontal que va ocupando territorios inmensos hasta envolver toda la superficie de la Tierra” (Careri, 95), como un laberinto urbano ilimitado por el que todos los habitantes pueden perderse a diario. La ciudad representa, entonces, ese *corredor laberíntico* de la “Nueva Babilonia” que se extiende por toda la faz de la tierra. A esto lo llamo el *infinito urbano*, el lugar que uno construye y reconstruye con los recorridos infinitos entre los llenos y vacíos, entre las altas y bajas tensiones, en la continuidad del espacio urbano.

En el acto de andar y perderse por los corredores ilimitados de la ciudad se realiza una tarea triple; mientras se recorren nuevos caminos, se crean nuevos lugares y se construye una identidad pues, como declara Constant Nieuwenhuys “la vida es un viaje sin fin a través de un mundo que se transforma con tanta rapidez que a cada instante parece distinto”.²⁵ El andar por una ciudad en continua transformación permite ser consciente

²⁵ Citado por Careri, *Walkspaces. El andar como práctica estética*. España, Gustavo Gili, 2ª ed., 2019. p. 95.

de uno mismo en la creación y recreación de lugares, como de la propia identidad, puesto que la mutación pertenece no sólo al lugar, sino al humano que, como ser en movimiento, permanece en construcción.

De este modo, las trayectorias, emociones y percepciones del andar en la metrópoli se representan en imágenes que dan cuenta de los lugares y recorridos que han tejido mi identidad. Esta traducción jamás será exacta, pues es imposible captar por completo la experiencia urbana a través de la representación, sin embargo, mi afán de interpretarla condujo por diversos caminos -partiendo de ejercicios fotográficos que exploran el espacio urbano y mi relación con él- a la creación de imágenes en que se reconstruye simbólicamente la ciudad y se deconstruye el espacio urbano, en que se representa una característica determinada de la ciudad, o, quizá, donde ésta me habita. En ese sentido, mi investigación es una forma de conocer el espacio exterior y al mismo tiempo mi interior, mi identidad.

3.2 PROPUESTA "INFINITO URBANO"

3.2.1 Hacia mi infinito urbano

Como en toda investigación es fundamental no perder de vista el objetivo principal: representar la impresión de infinitud derivada de mi experiencia en la Ciudad de México, por lo cual, para llegar a este objetivo, fue necesario plantear una estrategia, misma que consistió tanto en el estudio de fotografías de paisaje urbano realizado en el capítulo anterior, como en la realización simultánea de una serie de ejercicios fotográficos que, retomando las técnicas utilizadas en las imágenes analizadas, ayudarían a definir la técnica apropiada para la producción de mi obra. De esta forma el proceso creativo se realizó en varias etapas, la primera fue de ejercicios de imitación de técnicas, la segunda fue la solución fotográfica a temas concretos de la experiencia urbana, la tercera etapa fue la exploración de otros medios gráficos como el grabado y la cianotipia, finalmente la cuarta y última etapa abordó el tema de identidad, un concepto que, como se vio, está ligado en la construcción de lugar.

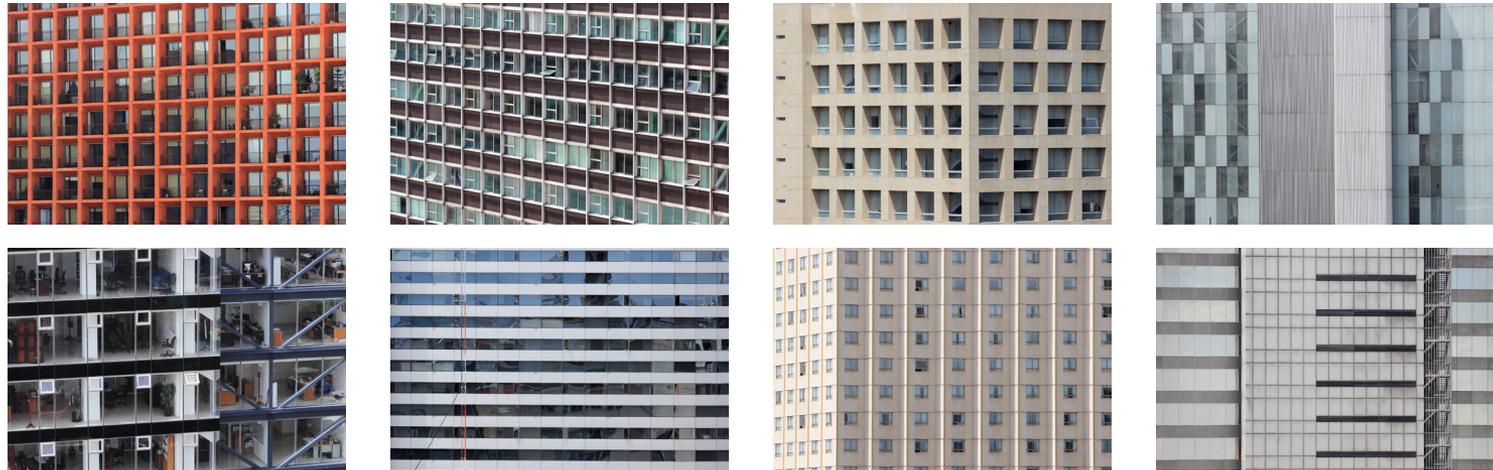
El primer ejercicio consistió en retomar la técnica de la obra "Architecture of density", del fotógrafo Michael Wolf, que si bien no está incluida en el análisis, sus imágenes abordan la sobrepoblación, un problema significativo de la actual condición urbana. A través de perspectivas frontales y con alto grado de nitidez, Wolf muestra la geometría arquitectónica de los enormes rascacielos de Hong Kong, además de que se puede apreciar una gran cantidad de objetos cotidianos que se asoman por las pequeñas ventanas. La profusión, la saturación y la disposición ordenada de los edificios descubre la geometría y el orden oculto en la arquitectura urbana que se interrumpe por las prendas y objetos que se sostienen



Michael Wolf *Architecture of density*, 2012

de las ventanas, elementos que crean tensión y perturban el orden y el patrón geométrico. Pero estas prendas también nos sugieren las dimensiones del espacio que con el gran formato de las imágenes se intensifica, cabe señalar que en la imagen no aparece ningún horizonte, de forma que los rascacielos se puedan extender ilimitadamente en la imaginación.

Se buscó presentar una composición similar no sólo en el encuadre y perspectiva, sino también en el color y en el tipo de luz. Fue utilizado un objetivo *zoom*, con un diafragma cerrado y una velocidad alta. Por cuestiones prácticas, en cuanto a accesibilidad, las tomas se realizaron desde el Monumento a la Revolución, en la Ciudad de México.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Ejercicio 1 · Fotografías digitales · 2016

El resultado son fotografías con formas geométricas en primer plano y gran definición en los detalles, al igual que en la obra "Architecture of density", sin embargo, los mejores resultados se obtuvieron con las construcciones ubicadas paralelamente al plano de la imagen, es decir, completamente frontales al lente de la cámara. En el resto de las fotografías se puede ver una perspectiva diagonal en la que las líneas brindan dinamismo a la imagen, elemento que no se encuentra presente en la obra de Michael Wolf. Además de estar a una altura elevada, también se debe posicionar el lente de frente al edificio para que no se generen los puntos de fuga, lo cual no siempre fue posible, como vemos en algunas de las imágenes. Finalmente, el resultado de esta técnica son fotografías que, a primera vista, aparecen más como un paisaje abstracto de orden geométrico excesivo que uno que evoca la infinitud, razón por la que se descartó la obra del Michael Wolf en el análisis y se prosiguió con otra técnica.

Para el segundo ejercicio, se recurrió a la técnica de collage de los "Diorama maps" de Sohei Nishino. El objetivo era crear un mapa de los recorridos realizados y de los espacios

que ocupo con mayor frecuencia en la delegación Coyoacán, lugares significativos que construyen mi experiencia urbana; un tipo de cartografía emocional.²⁶ Al igual que en el ejercicio anterior, se mantuvieron algunas de las características de la composición, como el uso de fotografías en blanco y negro y la multiplicidad de perspectivas, con la salvedad de que, a diferencia de Nishino, el recorrido para obtener las imágenes sería virtual, por medio de plataformas como *Google maps* y *Google earth*. Este método pretendía recuperar la experiencia que posibilita la obra digital de Rauzier, una forma de transitar y conocer el espacio urbano a través de las nuevas tecnologías. El principal reto fue decidir el ángulo y la escala para cada zona dado que las plataformas permiten visualizar el espacio desde una gran cantidad de perspectivas que, claramente, un recorrido a pie no consigue, esto se resolvió atendiendo a los vínculos personales que cada lugar representa, dando mayor proporción a los más significativos en mi experiencia.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Ejercicio 2 · Capturas de pantalla · 2016



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Ejercicio 2 · Collage · 2016

²⁶ La cartografía emocional se trata de mapeos generados a partir de la percepción sensorial del espacio, una forma de traducir la propia experiencia urbana, en lenguaje artístico (Castañeda 59).

El mapa termina siendo una imagen saturada donde la multiplicidad de perspectivas aumenta más la confusión de lo que provoca el recorrido. Sin duda alguna, fue estimulante la experiencia de recorrer virtualmente los espacios que habito, una forma muy distinta a lo usual, pues se trata de puntos de vista a los que uno difícilmente tiene acceso o incluso son inalcanzables para el ojo desnudo; no obstante, el resultado visual genera el caos, la saturación y la confusión visual, sin reflejar la inmensidad espacial de la urbe, por lo que también fue descartada esta técnica.

Retomando la técnica de Suter, se realizó un tercer ejercicio. Conservando la perspectiva aérea, pero usando imágenes en blanco y negro, se realizaron cuatro fotografías de las azoteas aledañas al Monumento a la Revolución, posteriormente se superpusieron y fusionaron digitalmente. El reto fue conservar los rasgos suficientes de cada fotografía para que se identificaran fácilmente como azoteas y no como una simple maraña de formas complejas.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Ejercicio 3 · Superposición digital · 2016

El resultado fue una imagen con el suficiente contexto que daban los elementos identificables como las antenas de televisión de paga y los tinacos para representar un laberinto de azoteas, la evocación de la complejidad urbana era visible, así como la profundidad, pero

hacía falta suscitar la espacialidad urbana, la impresión de la inmensidad, dado que los encuadres cerrados no favorecían este elemento que me interesaba, por lo que se decidió buscar otra técnica.

Estos ejercicios son la primera etapa del proceso creativo que, como se mencionó, pretendía definir una técnica apropiada para mi producción. Sin embargo, y como era natural, con la realización de éstos y el avance de la investigación, surgieron inquietudes concretas que intervienen directamente en la experiencia urbana como el crecimiento y el devenir urbano. Era evidente la importancia de abordar dichos temas a través de la representación de una forma muy particular, de modo que la segunda etapa del proceso creativo consistió en el desarrollo de una serie de imágenes utilizando un método completamente diferente.

Este nuevo método estribó en la construcción de diversas maquetas con bloques de *LEGO*. Tal elección no fue casualidad, al contrario, surge de la tesis que Koolhaas hace sobre la manera en que la *Ciudad Genérica* se construye, renueva y reconstruye. Los *LEGOS*, creados precisamente para construir ciudades –o cualquier otro entorno que la imaginación suscite–, operan como el módulo “criptopixel” que permite la transformación de una edificación sin que sea destruida completamente, la velocidad con la que se puede construir y de-construir de forma indefinida procede de su diseño en forma de ladrillo desmontable que permite ensamblar y desensamblar fácilmente la edificación; su semejanza con la actual forma de construir la ciudad donde impera la fugacidad, lo efímero, lo desechable, lo pasajero, fue lo que determinó su uso. Los *LEGOS* son un recordatorio de la ligereza que actualmente caracteriza a las ciudades.

La construcción de maquetas, además, permitió trabajar en un ambiente controlado con el uso de luces artificiales y otros objetos que la propia imagen requería. De igual forma, se consideró que la variedad y cantidad de colores de los bloques resultaría un elemento excesivamente tensional y distractor de la enunciación, una manifestación abierta de la representación simbólica de la urbe, por lo que se decidió que fueran imágenes en blanco y negro.

Para la construcción de las maquetas no se recreó ninguna ciudad en particular, por el contrario, la imaginación fue la principal fuente de inspiración; no obstante, sí se buscó la recreación de distintas zonas industriales, económicas, habitacionales, etcétera, tal como sucede en la conformación de las ciudades. El primer reto común de las piezas fue construir distintas formas arquitectónicas que representaran estas zonas únicamente con las posibilidades que los bloques proporcionaban, esto se resolvió utilizando una gran variedad de los mismos, todos dentro de la misma escala – éste, el de la escala, fue el segundo reto, pues a pesar de la cantidad de *LEGOS* utilizados, debía trabajarse en escenarios pequeños.

Urbanización

En la pieza *Urbanización* se trató el nacimiento de las ciudades, el crecimiento urbano, la ocupación del espacio, la transformación del paisaje y la confrontación entre lo orgánico y lo inorgánico, lo natural y el artificio. La serie se presenta como una narrativa del surgimiento de la ciudad, donde ésta es el resultado de un ejercicio colectivo. Para representar la tierra o naturaleza como simple espectadora de la ocupación o invasión se ocupó la espalda de una persona, quien, contorsionando su espalda, pretendía asemejar una topografía montañosa. Por otra parte se realizaron pequeñas estructuras con los *LEGOS*, éstas se fueron colocando una por una hasta llenar toda la espalda.

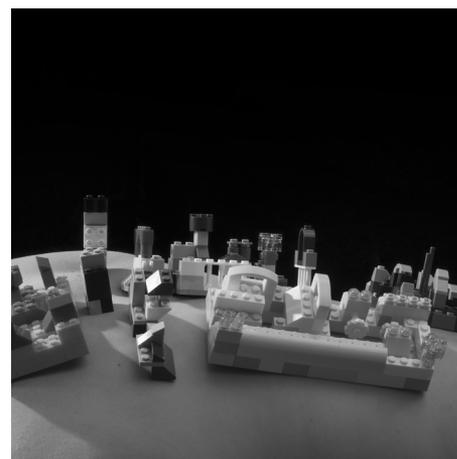
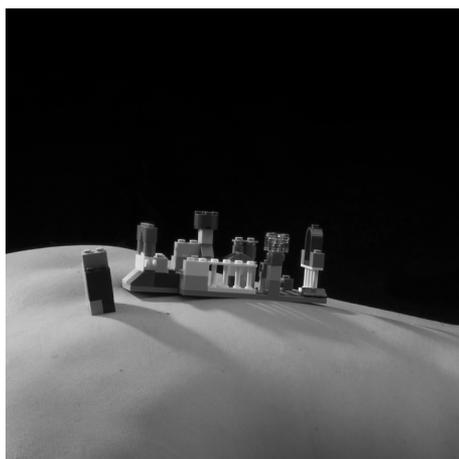
En cuanto a los aspectos técnicos, se optó por un formato cuadrado de 25 por 25 centímetros que favoreciera el aspecto narrativo de la serie. Con relación a la iluminación, el propósito fue simular la luz natural del sol en el atardecer, por lo que se empleó una única luz directa. Para centrar la atención en las construcciones de *LEGOS* y favorecer el contraste y la delimitación de las formas, tanto de la “montaña” como de los “edificios” se eligió un fondo negro y se decidió que las imágenes fueran en blanco y negro.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Montaje para la serie *Urbanización* · 2017

La pieza busca hacer reflexionar, primero, sobre la ocupación y saturación del espacio, la distribución y la organización de los conjuntos, el contraste entre el vacío y lo lleno; y segundo, sobre los intersticios que se forman y que constituyen los caminos y tramas por donde se da el flujo de las conexiones.

Si se observa la serie de manera inversa, la lectura es otra: la desocupación, el abandono, la vacuidad que representan las ciudades muertas, dejando únicamente el espacio. Así es como Rem Koolhaas plantea la historia de la *Ciudad Genérica*: ésta es abandonada cuando deja de funcionar y se traslada a otro lugar para reconstruirse, crecer, florecer y morir antes de envejecer (Koolhaas 111).



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · *Urbanización* · Fotografía digital (6) · 25x25 cm · 2017

Mundo urbano

La pieza *Mundo urbano* surge como un producto de las reflexiones hechas a partir de la investigación de las teorías sobre el devenir y la experiencia urbana, empezando por las declaraciones que la ONU-Habitat hace al respecto de la población que vive en ciudades: actualmente el 50% de la población mundial vive en zonas urbanas y proyecta que para el año 2050 aumentará al 70% (ONU-Habitat Por un mejor futuro urbano 4), por lo que la idea de un mundo urbano en el futuro se aleja cada vez más de la ficción. Esto me remitió a la “primera ambición”, el deseo original descrito en las antiguas escrituras: “he aquí el pueblo es uno, y todos éstos tienen un solo lenguaje; y han comenzado la obra, y nada les hará desistir ahora de lo que han pensado hacer” (Génesis 11:6); también, fue esclarecedora la obra *Nueva Babilonia*, de Constant Nieuwenhuys, quien realiza una Torre de Babel horizontal que

va ocupando territorios inmensos hasta envolver toda la superficie de la Tierra . . . no se detiene en ninguna parte, puesto que la Tierra es redonda. No conoce fronteras, puesto que han dejado de existir las economías nacionales, ni colectividades, puesto que toda la humanidad es fluctuante. Toda la Tierra se convierte en la morada de los terrestres (Careri 95).

Es, precisamente, a partir de estos pasajes que viene a mí mente la imagen clara de un mundo urbano, un mundo recubierto de construcciones. La pieza recrea ese mundo donde no existe la dialéctica entre el adentro y el afuera, donde el área metropolitana se ha extendido a todo el planeta, donde las periferias no terminan, sino que se convierten en centros: un mundo urbano constituido por zonas de mayor y menor densidad. Es un mundo donde se consume lo urbano generalizado de Olivier Mongin, una mancha urbana de escala global.

Así, pues, para conseguir el objetivo se utilizó un balón -que representa el “mundo”- y se pegaron a él las estructuras construidas con bloques de *LEGO* por toda la superficie. En cuanto a la composición, se retomó el formato cuadrado por su capacidad descriptiva, y a la iluminación, se pretendió recrear una jornada entera en el mundo urbano: día, tarde y noche; el supramundo, el inframundo y, en el centro, la Tierra.

Se decidió que fuera en blanco y negro para enfatizar el aspecto metafórico y representativo. La perspectiva corresponde, principalmente, a la reflexión que hago sobre un pasaje de Mongin relacionado a la dificultad que el peatón enfrenta como explorador de la ciudad, pues

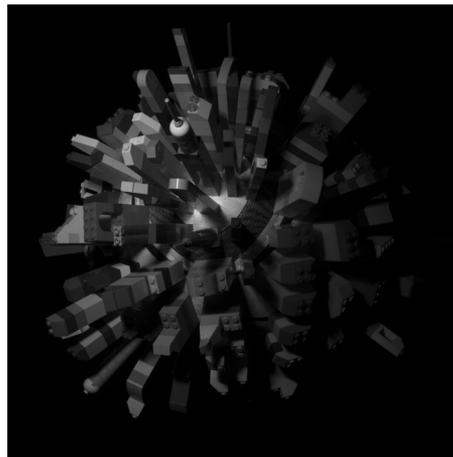
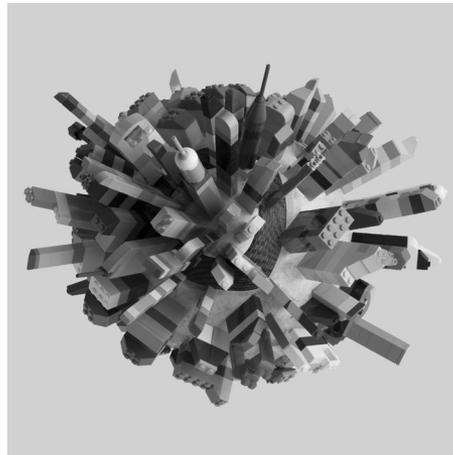
... al no poder situarse a distancia, no es posible objetivar el mundo circundante y sólo queda avanzar, retroceder y desmultiplicar perspectivas. Para aprehender globalmente la ciudad, hace falta observarla desde lo alto, desde una torre o salir de ella y admirarla desde las colinas adyacentes ... Para abarcar la ciudad como cuerpo global, pleno y planificado, es necesario salirse, enfocarla desde lo alto, desde un rascacielos, descentrarse radicalmente, en suma, extirparse corporalmente de ella. (Mongin 71)

El propósito fue presentar la totalidad de este "mundo" y sacar al espectador, dejarlo fuera, se trataba de mostrar la visión de un extraterrestre, de un exiliado del mundo. La pieza pretende sensibilizar al espectador al respecto de la falta de políticas públicas a nivel global que favorezcan un desarrollo urbano sustentable.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Montaje para la serie *Mundo urbano* · 2017

El resultado fueron imágenes muy sugestivas que daban pie a imaginar las historias que se desarrollan en este mundo urbano.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · *Mundo urbano* · Fotografía digital (3) · 25x25 cm · 2017

Ciudad

Esta pieza explora las distintas perspectivas analizadas en los paisajes urbanos del capítulo dos, específicamente la vista de pájaro de Leong, el ángulo aberrante de López Luz y la perspectiva cenital de Laforet. El objetivo fue mostrar diferentes aproximaciones al espacio urbano, lo que se trabaja en esta pieza es la percepción de este espacio desde distintos ángulos.

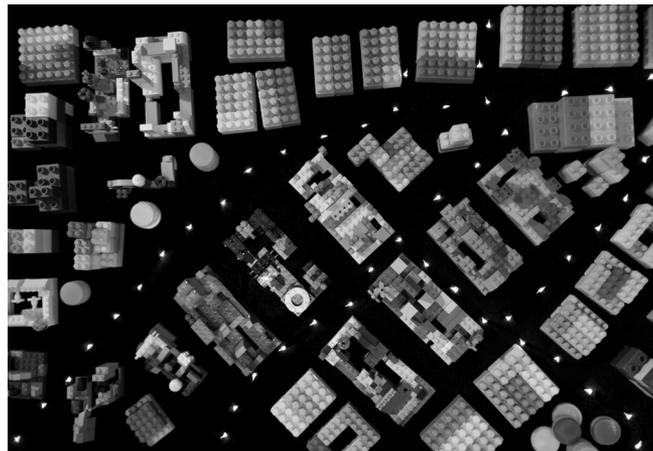
En esta obra se usó el formato apaisado de los paisajes tradicionales; en cuanto a la iluminación, se pensó en paisajes nocturnos como los de Laforet, por lo que se utilizaron luces artificiales de distintas temperaturas (*led* e incandescentes), unas dispuestas a modo de luminaria pública y otras imitando la luz de la luna. Otro aspecto importante que se rescató fue la ausencia de una escala humana que diera referencias sobre una posible distancia.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Montaje para la serie *Ciudad* · 2017

En la primera imagen se utiliza la vista de pájaro, en ella se puede ver cómo las construcciones en primer y último plano aparecen difusas, dado que el foco está en el segundo plano. En esta imagen el espectador tiene la impresión de estar a unos metros de los edificios. En la segunda imagen se empleó una perspectiva cenital, la percepción espacial es completamente distinta: aparecen una serie de caminos y formas complejas que construyen una trama "urbana". En esta perspectiva se aleja al espectador, pero no tanto como ocurre en *Mundo urbano*, aquí parece estar flotando sobre la ciudad, examinándola desde las alturas, pero dentro del mismo espacio urbano. En la tercera imagen el ángulo aberrante nos provee de una visión amplia y poco común de la ciudad. El enfoque ubicado casi al centro de la fotografía y la ausencia de nitidez en los extremos dan la impresión de un espacio urbano enorme que oculta el límite de la ciudad.

Con esta pieza en particular se encontró que todas las perspectivas pueden provocar la impresión de un espacio inmenso, sin embargo, hay unas que favorecen la sensación de infinitud, como fue el caso de la perspectiva cenital, la cual, al cortar las formas urbanas, crea una referencia constante a su continuidad fuera del campo visual.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · *Ciudad* · Fotografía digital (3) · 40x27,5 cm · 2017

Aprovechando la plasticidad del material, se realizó, a modo de ejercicio, un video experimental donde se buscó representar la continuidad del espacio urbano, para ello, se construyó una ciudad en forma de círculo sobre una mesa que pudiera girar, la cámara se colocó en el centro y se grabó el movimiento de la “ciudad”, añadiendo, además, humo y sonidos de un entorno urbano. De este modo se pretendía representar lo interminable de la ciudad por medio del *loop*. En la edición del video se multiplicaron las construcciones de *LEGOS*, con el fin de saturar el campo visual y así aludir no sólo a la inmensa cantidad de edificaciones del espacio urbano, sino también a la complejidad y al caos que la profusión genera.

Paralelamente, se realizó una serie de imágenes, en que se retomó la perspectiva frontal y la profusión de la obra de Rauzier para evocar el caos urbano; las tomas resultantes recuerdan el imaginario de la distopía. Si bien la imagen resultaba muy atractiva visualmente, el concepto y la representación se alejaban de la experiencia urbana y se adentraban más a la fantasía.



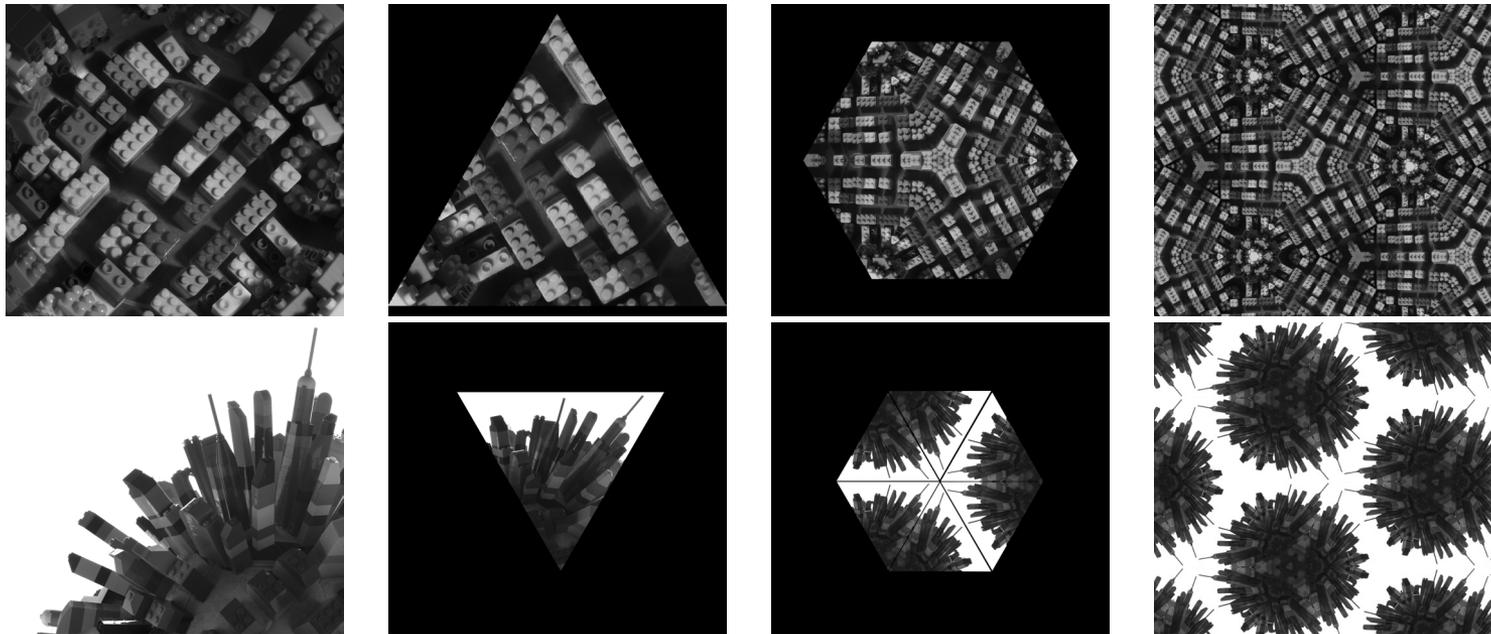
Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Ejercicio 4 · Montaje para video · 2016

La realización de estas piezas fue un estímulo que me condujo a realizar un nuevo ejercicio con dos imágenes, esta vez teniendo en mente la tesis de la ciudad como fractal, misma que Koolhaas señala como “una interminable repetición del mismo módulo estructural simple” (44). En cierto sentido, tales palabras contenían la clave con que hallara la forma de representar la *infinitud urbana*, a través de la repetición del mismo módulo.

El método que se utilizó fue recortar un fragmento de las fotografías hechas con los bloques, en forma de triángulo, que se duplicaría y reflejaría para formar un módulo en forma de hexágono. Este módulo, que también puede ser entendido como el *criptopixel*, se multiplicaría hasta saturar toda la imagen. Un pasaje que me ayudó a determinar esta estrategia fue la descripción que hace Careri en *Walkspaces*:

Si observamos la fotografía aérea de una ciudad cualquiera extendiéndose más allá de sus murallas, la imagen que nos surgirá inmediatamente es la de un tejido orgánico con una textura filamentososa que forma una masa con unos grumos más o menos densos. En la parte central, la materia es relativamente compacta mientras que hacia el exterior expulsa unas islas separadas del resto del tejido construido. Al ir creciendo, dichas islas se convierten en unos centros a menudo equivalentes al centro originario, tendiendo a configurar un vasto sistema policéntrico. El resultado es un dibujo 'en forma de archipiélago'.

A pesar de su configuración informe, el dibujo de la ciudad que se obtiene separando los llenos y los vacíos puede leerse como una 'forma' hecha a partir de geometrías complejas, aquellas que se utilizan precisamente para describir los sistemas que autodefinen su propia estructura y que presentan la apariencia de masas de materia 'sin forma' . . . Observando su proceso de crecimiento (de la ciudad), podemos constatar que las islas en expansión dejan en el interior unas áreas vacías, y dibujan unas figuras con bordes irregulares que se caracterizan por su autosimilitud, una cualidad intrínseca de las estructuras fractales: a distintas escalas es posible observar los mismos fenómenos, como la distribución irregular de los llenos, la continuidad de los vacíos o el borde irregular que permite que los vacíos penetren en los llenos. (Careri, 151-152)



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Ejercicio 5 · Proceso de creación de módulo a partir de un recorte triangular · 2017

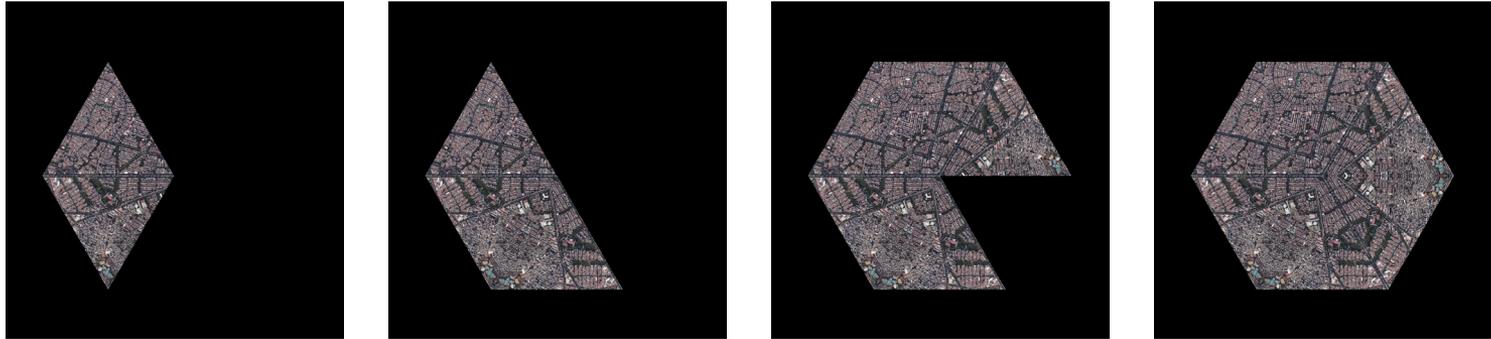
La primera imagen aparece como una textura de patrones geométricos donde se pierde por completo la referencia a la ciudad, y recuerda más a las formas geométricas de los caleidoscopios, mientras que la segunda es más versátil. Una lectura puede ser la de varios mundos urbanos, sin embargo, a primera vista, la composición remite a un tipo de fotografía científica, a la imagen macroscópica de gérmenes o bacterias que pululan en el espacio. La combinación de estas dos ideas bien puede interpretarse como una metáfora en que la urbanización es una invasión parasitaria²⁷, lo cual no contradice la expansión descontrolada de la urbe, pero corresponde a un tema distinto al de esta investigación.

Siendo este el resultado, se optó por realizar otro ejercicio usando el mismo método, pero con imágenes a color obtenidas a través de las plataformas *Google maps* y *google earth*. Para la composición, se retomó la fotografía aérea que señala Careri –y que coincide con el interés original de mi investigación–, de este modo, las capturas de pantalla se hicieron con una perspectiva cenital. La elección de las zonas –Coyoacán, Cuajimalpa y Tláhuac– se debió, en el caso de Coyoacán, a que es el lugar en que se encuentra mi hogar, y en el caso de Cuajimalpa y Tláhuac, a que son zonas con alta densidad demográfica, además de sus características topográficas muy particulares: algunas veces dominan las montañas, como es el caso de Cuajimalpa, y en otras, la planicie, como en Tláhuac. Debo aclarar que, para la construcción del módulo de Coyoacán, primero se seccionó un romboide de la imagen y un triángulo del mismo fragmento con los que posteriormente se hizo el módulo hexagonal.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Ejercicio 6 · Capturas de pantalla de *Google Maps*: Coyoacan, Cuajimalpa y Tlahuac: 2017

²⁷ Al respecto de esta idea, existen varios antecedentes en diferentes campos de estudio. Cabe destacar el ensayo “Why Are There So Many of Us? Description and Diagnosis of a Planetary Ecopathological Process”, del doctor Warren M. Hern, donde presenta la urbanización como un patógeno cancerígeno y, en consecuencia, a la especie humana como un proceso patológico de la Tierra. La idea de la ciudad entendida como un organismo autónomo se extiende sobre el suelo e incluso por debajo de él, explotando los recursos naturales de la tierra, muchas veces hasta agotarlos, nos da la pauta para hablar de un helotismo, esto es, la asociación entre dos seres vivos en el que uno de los miembros obtiene el mayor beneficio, tal como ocurre con los líquenes, en que los hongos obtienen su alimento del medio donde viven, esto es, las algas (Hern, *Why Are There So Many of Us? Description and Diagnosis of a Planetary Ecopathological Process, Population and Environment*). Siendo extremista, la definición correcta para la condición urbana del siglo XXI sería, como señala Warren, el parasitismo o simbiosis antagónica donde el parásito –la humanidad– es un organismo que deriva su alimento de otro organismo vivo –la tierra– y que, además de invadir severamente, causa enfermedad –deterioro–, por lo que se convierte en un patógeno.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Ejercicio 6 · Construcción del módulo Coyoacán · 2017



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Ejercicio 6 · Montaje digital Coyoacán, Cuajimalpa y Tlahuac · 2017

Las imágenes muestran un espacio urbano que parece multiplicarse al infinito. Los módulos se repiten y multiplican interminablemente, creando formas sumamente complejas, y, al mismo tiempo, ordenadas; se trata, pues, de un espacio que tiene el potencial de infinitud. Igualmente, la cantidad de elementos y detalles es otra forma de aludir a la infinidad del espacio urbano; la repetición y sucesión interminables del módulo que conforma la imagen son también características de la estética de la fotografía en que, como señala Soulages, lo inacabable está en la reinterpretación de la fotografía o en su reapropiación por parte de otras personas.

Las imágenes resultantes fueron completamente diferentes a las realizadas con *LEGOS*: se presentan mucho más complejas, la profusión de elementos es mayor y su forma más orgánica. El mayor reto fue determinar la escala, puesto que se puede continuar con la repetición indefinidamente, de modo que era necesario decidir hasta dónde debía llegar

la imagen. Esta elección determinaría la percepción de las obras que, a primera vista, aparecen ante nuestros ojos más como macrofotografías de microorganismos, que como vistas del espacio urbano.

La producción de estas piezas como parte del proceso creativo amplió mi perspectiva sobre la representación del espacio urbano, no obstante, hasta este momento ninguna incluye, como tal, la propia experiencia urbana, aunque se reconoce que este último ejercicio se acerca a lo que me interesa evocar: la ilimitación, la infinitud, el laberinto urbano por el que cada día uno se pierde y se encuentra. Es así que estos “desaciertos” pueden definirse como acercamientos al acierto, pues es a través de éstos que puedo comprender la infinitud de formas que existen para representar el espacio urbano. En la tercera etapa del proceso creativo me di a la tarea de explorar otros caminos, pensar en otros soportes y técnicas que se centraran en la Ciudad de México y en las sensaciones que me provoca su inmensidad; imágenes que representaran su desmesura y su monstruosidad.

De este modo, se realizó un ejercicio de grabado en aluminio el cual consistió en la elaboración de dos dibujos de la ciudad como un monstruo pestilente que desborda humanidad.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Ejercicio 7 · Grabado, punta seca sobre aluminio (2) · 2017

Estas imágenes, detonaron la creación de una obra que mostrara a la ciudad como un organismo simbiótico en crecimiento, es decir, como un líquen.

Liquen urbano

Partiendo de la idea del monstruo devorador y retomando la del parasitismo urbano, se visualizó a la mancha urbana como un monstruo devorador del planeta Tierra, esta imagen ya había cruzado por mi cabeza desde la vez que vi el cerro Zacatenco y Guerrero cubiertos, casi por completo, de casas, similares a las montañas de cemento de López Luz, pero al norte de la ciudad. La lectura del texto del doctor Warren dejó clara la imagen de la urbanización como el parásito del planeta, el hongo que se alimentaba del jardín de las algas. Con esa reflexión fue fácil encontrar una analogía entre las formas de los líquenes y la forma de las manchas urbanas, pues mientras unas cubren las cortezas de los árboles, las otras cubren la superficie de la tierra.

El desarrollo de la pieza consistió, primero, en el trazado del dibujo de una ciudad en forma de costra, típica de los líquenes crustáceos, saturada de edificios que parecen saltar del papel. Posteriormente, se transfirió el dibujo con ayuda de un papel calca a una placa de cobre de 20x20 centímetros previamente barnizada. Utilizando la técnica de aguafuerte y barniz blando se hizo el grabado de la imagen en la placa, ésta se imprimió con tinta negra sobre papel de algodón.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Bocetos y desarrollo del grabado *Liquen urbano* · 2018-2019

El resultado, sin duda, es perturbador, se puede percibir la densidad y la falta de "aire", algo similar a lo que ocurre en *Vedute*, pero desde la plasticidad que permite el dibujo y las cualidades propias del grabado. Sin duda, se puede ver la monstruosidad urbana en la masa amorfa de edificios que recuerda al monstruo de la *mancha voraz*, una mancha que crece y devora el suelo y el aire.



Página siguiente Mayra Paulina Bustamante Castellanos · *Liquen urbano* · Aguafuerte sobre cobre · 20x20 cm · 2018-2019

Ciudad de México

Ya en el camino de la gráfica, realicé un grabado con punta seca sobre acrílico, para el cual hice un fotomontaje a partir de una serie de fotografías que suelo tomar cuando viajo en avión. La composición se llevó a cabo siguiendo la experiencia que se tiene cuando se viaja en este medio de transporte, la transformación de la percepción de la ciudad conforme el avión se aleja o acerca al suelo: las casas pasan de verse cercanas y grandes a convertirse en pequeñas cajitas de juguete. De esta forma el fotomontaje presenta distintas escalas, ya sea que se lea de izquierda a derecha, el avión parece aterrizar, o de derecha a izquierda, parece despegar; por otro lado, siguiendo el recorrido de la aeronave que da algunas vueltas antes de tomar su rumbo, ciertas zonas de la ciudad aparecen por la ventana en más de una ocasión -razón por la que en el fotomontaje se repite una misma zona de ésta-. La modulación la y diversidad de líneas que permite esta técnica daría el movimiento necesario que se pretendía representar en la imagen.



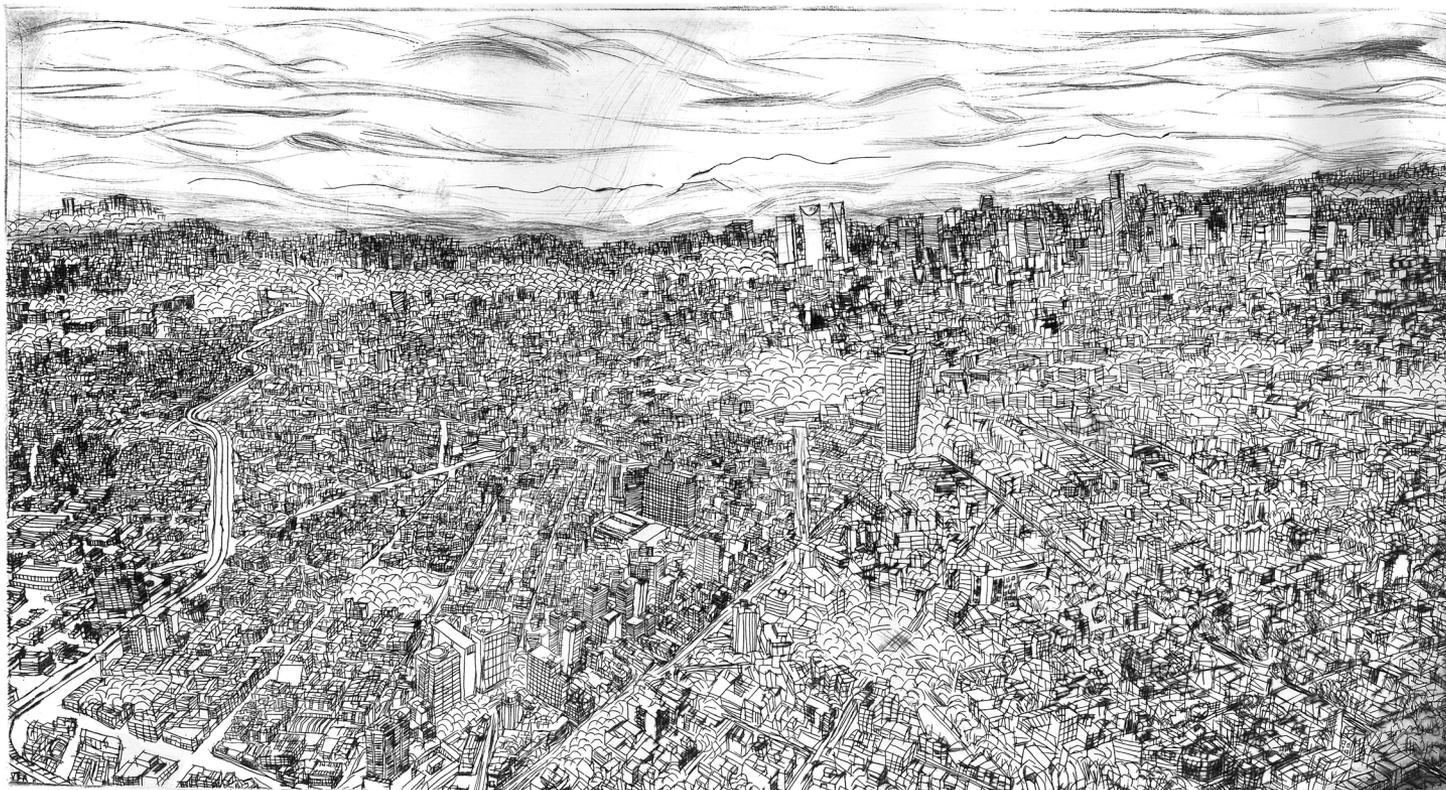
Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Bocetos y desarrollo del grabado · *Ciudad de México* · 2018-2019

La imagen recuerda la obra del artista británico Stephen Wiltshire, quien sobrevuela una ciudad para posteriormente dibujarla de memoria. En cierta forma se siguió el método al sobrevolar la ciudad, no obstante, el objetivo del grabado no era retratar una vista de la urbe como tal, sino representar la experiencia del vuelo.

En el desarrollo de esta tesis se encontraron diversas formas de representar la experiencia urbana y la ciudad, una de ellas, y que la obra de Nishino retoma, son los mapas. Si bien su objetivo es distinto al de la fotografía de paisaje urbano, no cabe duda que los mapas son el primer sistema de representación del mundo. Es evidente la importancia de estos para comprender la concepción del orbe que una cultura, en un tiempo y un espacio determinado, tenía; además, representan simbólicamente el mundo o “espacio conocido”, por lo que este concepto debía analizarse detalladamente. En este sentido, el texto de González Ochoa, *El espacio plástico*, fue de gran ayuda para aclarar en qué consiste el término aludido. El mapa, como toda representación espacial, es una construcción del espacio conocido, que puede entenderse como el espacio vivido o representado, éste se refiere no tanto al lugar físico ni a la extensión territorial, sino a la construcción humana en que se concibe el mundo. Uno de los mapas más antiguos que se conoce es una tablilla babilónica fechada en el siglo VI a.C., se trata de un diagrama que incluye la descripción de siete islas míticas en medio del océano y en donde, se creía, estaba conectada la Tierra con el cielo (La historia de la cartografía mundial a través de los mapas, Geografía infinita). La conexión de la Tierra con el mundo mítico refleja la importancia espiritual en la cultura y la forma en que le da sentido a la vida y al mundo; en otras palabras, su cosmovisión, de modo que se puede decir que en los mapas se evidencia la necesidad de dar orden y significado al espacio que se habita, más allá de representarlo exactamente.

Ya en la obra de Nishino vimos la reconstrucción del espacio que se transita, que se habita y se conoce: un tipo de mapa que representa la experiencia urbana. Se retomó la idea de representar el espacio conocido a través del mapa, con la salvedad de utilizar una técnica diferente, la cianotipia²⁸. La sencillez en su producción, su brevedad, economía, la plasticidad de la técnica, la variante de soportes que permite, pero, sobre todo, la participación activa durante todo el proceso fue lo que determinó el uso de esta técnica. De igual modo, resulta interesante que uno de sus principales usos, a partir de 1880, fue la reproducción de planos arquitectónicos, una forma de representar el espacio que involucra el uso de normas y un lenguaje arquitectónico. En este caso se trata de un plano urbano de mi ciudad; el objetivo: deconstruir y construir el espacio urbano.

²⁸ La cianotipia es un sistema de impresión fotográfico por contacto inventado por John Herschel en 1842.

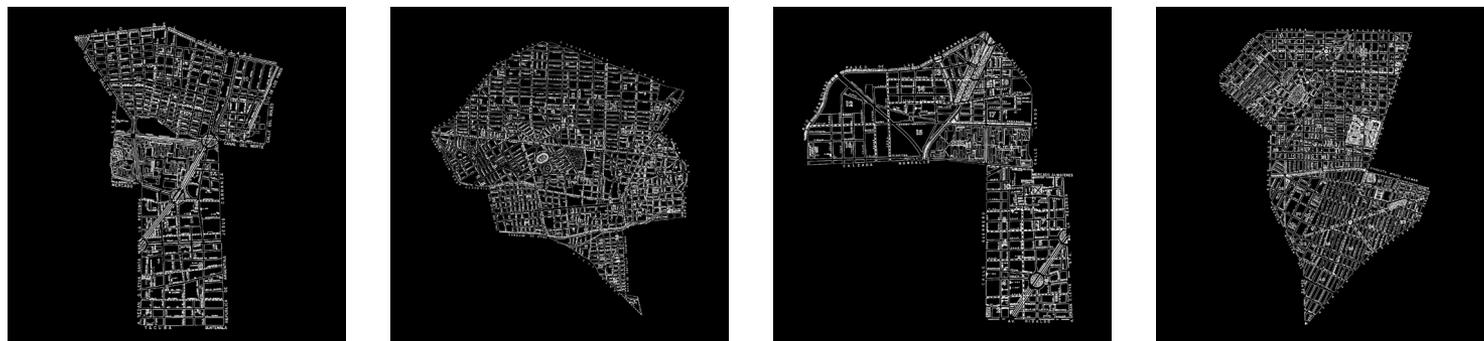


Mayra Paulina Bustamante Castellanos · *Ciudad de México* · Punta seca sobre acrílico · 40x21.5 cm · 2018-2019

Segmentación urbana

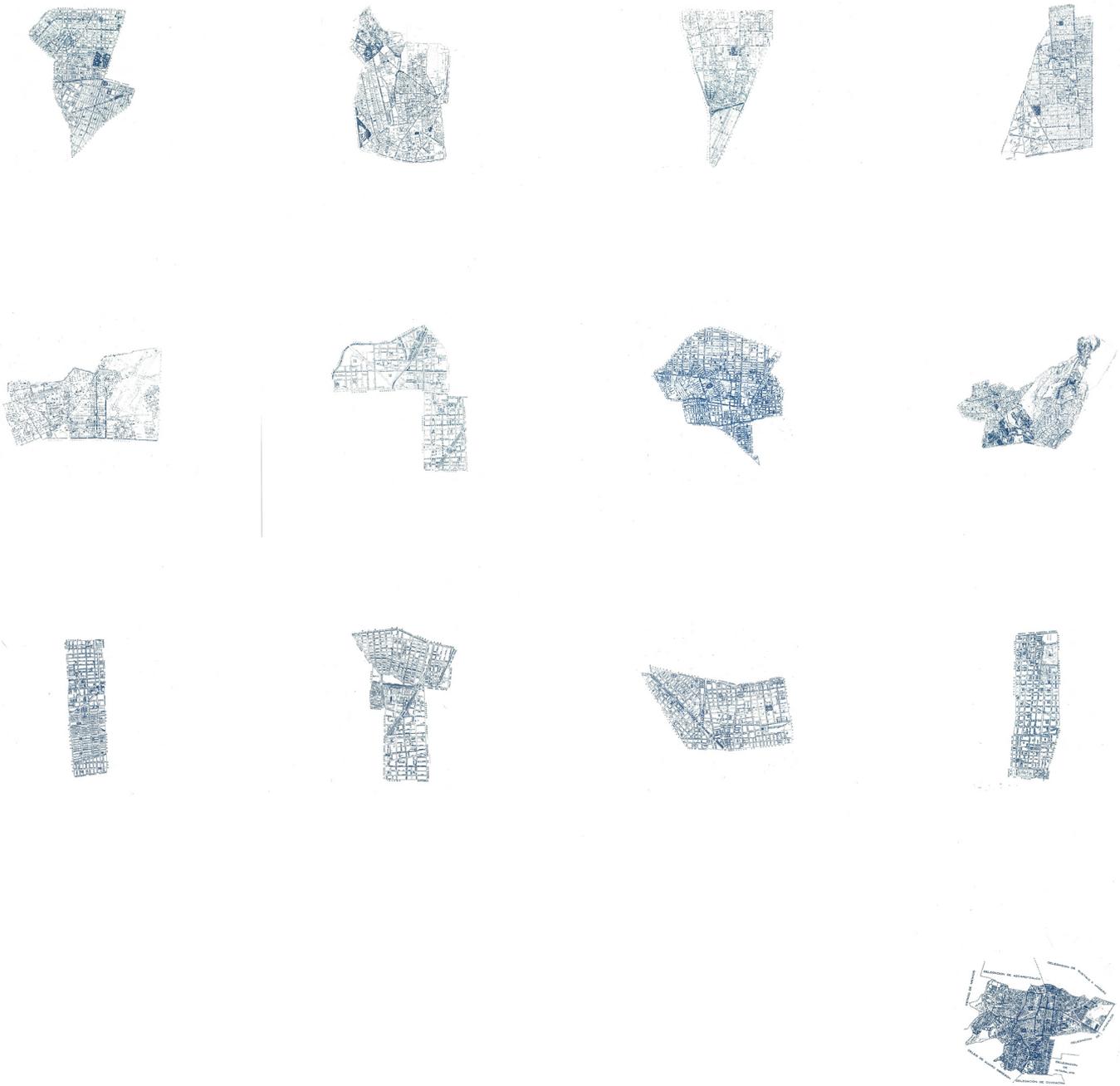
Se buscaron planos de la Ciudad de México y se ubicaron 13 planos del siglo XX, de los cuales 12 corresponden a los cuarteles originales que integraban el centro, y uno es el plano completo de la ciudad. El reto consistió en la apropiación de dichos planos y de su forma esquemática de representación, para lo cual se eliminó el marco que los contenía, la rosa de los vientos y las acotaciones, símbolos que hacen a la representación cartográfica funcional; una vez despojados de ellos, fueron convertidos en fragmentos aislados del ilimitado espacio urbano.

El propósito era mostrar a detalle cada fragmento tal y como se observa un objeto en la caja de Petri, y al mismo tiempo, sugerir la infinitud por medio del fragmento, es decir, que la ciudad se construye por una cantidad innumerable o desconocida de segmentos. Los fragmentos separados funcionan como piezas de rompecabezas donde se requiere el análisis de cada uno para poder ser ensamblados.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Negativos para *Segmentación urbana* · 2018

El resultado fueron 12 imágenes que a modo de retícula forman una especie de vitrina donde se exhiben los fragmentos que componen el espacio urbano de la Ciudad de México en el siglo XX. Aunque sus formas irregulares se asemejan a organismos celulares, con una observación detallada se distinguen las calles e incluso nombres de las avenidas principales de la zona urbana. La pieza termina siendo una suerte de fragmentación de la ciudad para su estudio y clasificación, tal como se haría en un mariposario, o bien una suerte de rompecabezas urbano que incita a su armado, mismo que aparece en la decimotercera imagen de la obra.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · *Segmentación urbana* · Cianotipia (13) · 20x20 cm · 2018

La siguiente estrategia, y cuarta etapa del proceso creativo, partió del concepto de identidad. Era claro que éste debía estar presente en la representación pues, como se vio en el primer capítulo, la pérdida de identidad es una de las causas de la generalización, de la continuidad y, de cierto modo, de una experiencia urbana genérica, en palabras de González Ochoa: “el espacio de algún modo se relaciona con la identidad sea individual o colectiva” (16). La necesidad de recuperar la identidad conduce a la apropiación del espacio y a la construcción de vínculos duraderos. Esto se puede ver en cada uno de los paisajes, en que cada autor refleja las relaciones particulares que tiene con el espacio y la necesidad de dar orden y sentido al lugar que habita; los paisajes son una forma de apropiarse del espacio y de construir identidad.

En ese sentido, las piezas que se muestran a continuación parten de la necesidad de recuperar los espacios, de otorgarles significados, de encontrar la solución al laberinto urbano; de encontrarse. Se empezó por buscar otras referencias visuales en torno a la identidad, siendo el primer resultado evidente el autorretrato. Debo decir que el autorretrato no era parte del plan original, sin embargo, el proceso reflexivo que implica era necesario para reconocer que el primer espacio que habito es mi cuerpo y, por tanto, mi segunda casa, la ciudad.

El autorretrato no fue tarea sencilla, puesto que la construcción de una imagen propia parte de la relación consciente que uno tiene consigo mismo, así, lo primero que enfrenté fue, en efecto, esa falta de relación consciente, por lo que tenía que partir de una minuciosa observación de mi cuerpo. Retomando la técnica de David Hockney, realicé un primer ejercicio para conocer los límites físicos de mi ser: reconstruí mi rostro, mis manos y mis pies en un collage fotográfico que describe detalladamente cada poro, vello y cicatriz de mi piel.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Ejercicio 8 · Collage fotografías digitales (5) · 2018

Este ejercicio aclaró el hecho de que para hablar de mi experiencia urbana y de la impresión de infinitud que me provoca era necesario hablar de la inmensidad del ser. Lo anterior surge como una reflexión producto de la lectura de la obra *Poética del espacio*, de Gaston Bachelard, y en particular, de un pasaje que me ayudó en gran medida durante el proceso de autoconocimiento:

La inmensidad está en nosotros. Está adherida a una especie de expansión de ser que la vida reprime, que la prudencia detiene, pero que continúa en la soledad. En cuanto estamos inmóviles, estamos en otra parte; soñamos en un mundo inmenso. La inmensidad es el movimiento del hombre inmóvil. La inmensidad es uno de los caracteres dinámicos del ensueño tranquilo. (Bachelard 221)

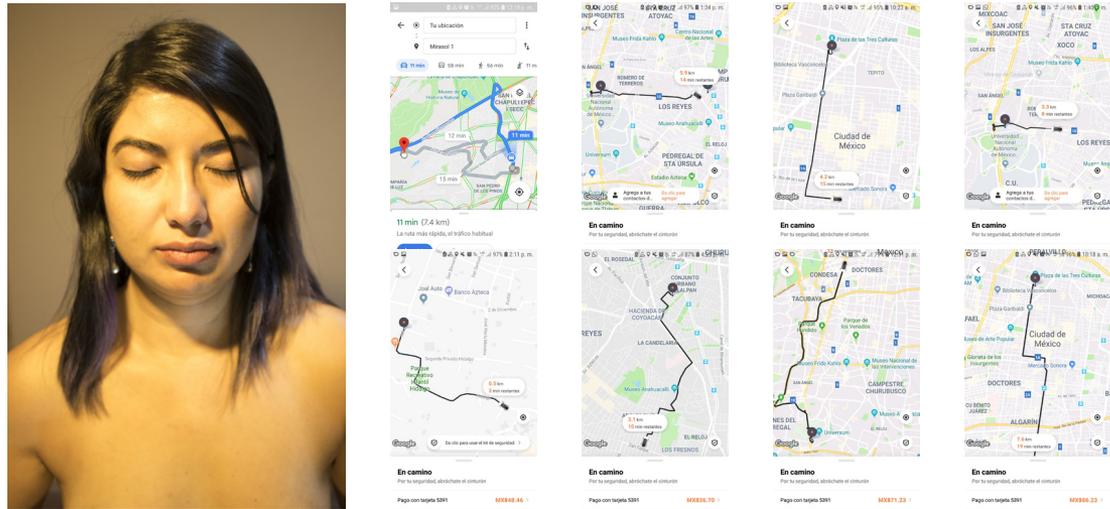
Con la construcción de mi cuerpo como el lugar que habito pude entender la relación que éste tiene con el espacio, con el exterior y la realidad. De cierta forma, se reveló la inmensidad que habita en mí, una inmensidad creada por mis recorridos y experiencias; fue así como la ciudad me habitó. El autorretrato me condujo a las obras de Tatiana Parceró y de Adriana Calatayud, en particular a *Cartografías* y *Geografías personales*, respectivamente, que de igual manera buscan retratar las relaciones entre identidad, memoria y territorio. Estos conceptos se unieron para formar la imagen de mi cuerpo y representar esa inmensidad que a todos nos habita.

La ciudad que habito

La construcción del espacio y la construcción de la identidad son parte del mismo proceso: por un lado, la identidad se alimenta del espacio vivido y, por otro, vivir el espacio y construirlo es una y la misma cosa. Así, mientras recorro la ciudad y experimento el espacio, construyo mi identidad y me reconozco, de igual forma ocurre con mi cuerpo, mi imagen, pues experimentarlo es conocerlo y, al mismo tiempo, construirlo: construir la identidad es un proceso doble de autoconciencia tanto del ser como del espacio que se habita, de recorridos que construyen memoria, pertenencia, espacio e identidad, una identidad anclada a un espacio y tiempo específico.

La pieza que se construyó a partir de estas reflexiones pretende representar la construcción de la identidad a partir de la experiencia urbana, reflejar los recorridos que conforman mi ser histórico, para lo cual se realizaron registros de los recorridos que hacía por la ciudad y que consistían en capturas de pantalla de la navegación de los taxis que utilicé durante

la investigación. Posteriormente, llevé a cabo cuatro autorretratos a color, con una luz directa y un fondo liso, a los que superpondría digitalmente la imagen de los recorridos.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Imágenes para *La ciudad que habito* · 2018

La identidad está ligada al espacio y a la memoria: desde esta perspectiva se buscó realizar paisajes urbanos que representaran el espacio vivido, es decir, mi experiencia urbana, el espacio urbano y, al mismo tiempo, que evocara la inmensidad. Partiendo de las imágenes previas y de la propia investigación, se generó una serie de mapas como autorretratos no presenciales que conforman la obra final de esta investigación.

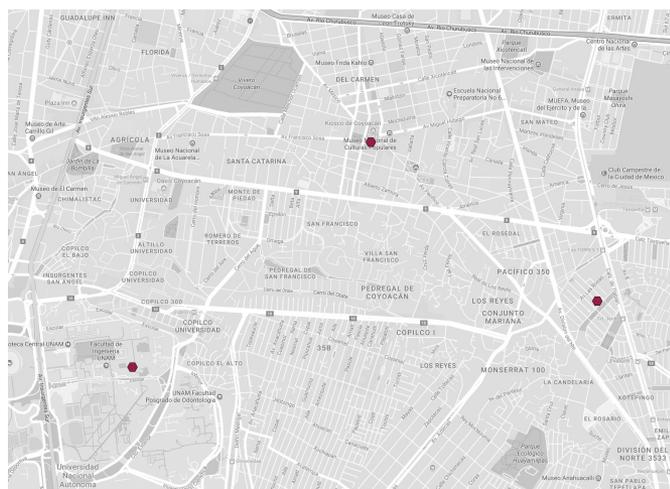


Mayra Paulina Bustamante Castellanos · *La ciudad que habito* · Fotografía digital (4) · 33x50 cm · 2018

Biografía cartográfica

“Lugar e identidad son interdependientes y ambos se definen por fronteras” (González Ochoa 37), de esta forma, la imagen *Biografía cartográfica* funciona como un autorretrato no presencial que describe los lugares que me construyen y que construyo con mi andar, al igual que en las *Cartografías* de Tatiana Parceró, la imagen es resultado del proceso de autoconocimiento.

El reto no era menor, pues se trataba de un autorretrato que diera cuenta de mi identidad geográfica. Para ello, me remití a la experiencia de la identidad fisonómica o constancia fisonómica de E. Gombrich, que busca reconocer la identidad en el cambio a través del tiempo por medio de la experiencia de la semejanza, es decir, el reconocimiento. Al igual que el rostro es dinámico y con múltiples expresiones y transformaciones, mis recorridos por la ciudad son diversos en su duración y distancia; sin embargo, este trabajo perceptivo busca reconocer la *impresión global* de estos recorridos, “una suerte de expresión general dominante de la que expresiones individuales son meras modificaciones . . . la sustancia del individuo” (Gombrich 23). Es así que este trabajo implica una profunda reflexión sobre quién soy, cuál es mi relación con la ciudad que habito y en qué medida y cómo esta relación ha configurado mi ser. Después de un recorrido mental por las etapas de mi vida pude reconocer tres lugares de la ciudad donde se ha desarrollado gran parte de mi historia, espacios que habito constantemente y que figuran como las constantes espaciales. El fuerte vínculo afectivo generado por las experiencias vividas en estos lugares y el continuo retorno a los mismos, es lo que los convierte en puntos de referencia, en claves de identidad, en *mojones* de mi persona; en otras palabras, en los *rasgos permanentes* de mi identidad territorial.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Ubicación de los lugares en el mapa para la obra *Biografía cartográfica* · 2018

Al ubicar estos lugares en el mapa: la calle donde crecí, el centro de Coyoacán y Ciudad Universitaria, todos dentro del área de Coyoacán, la imagen mostró no sólo la cercanía entre ellos, sino también el ir y venir, los movimientos que configuran mi ser, en suma, la *impresión global*, de tal forma que en este pequeño triángulo se ubica la sustancia de quien soy hoy. Asimismo, pude percibir el rasgo distintivo de cada lugar, los parques y jardines.

Son los movimientos recurrentes entre estos sitios, el espacio reducido que circundan, e incluso la presencia constante de zonas verdes, lo que podría llamarse las *expresiones móviles* de mi identidad geográfica. Si bien parecía que toda mi existencia se concentraba en los límites de este reducido triángulo, la misma naturaleza histórica del ser y de la ciudad traspasa los límites espaciales y temporales, multiplicando los espacios al infinito y descubriendo la inmensidad del ser que se proyecta en estos tres sitios.

Para realizar la imagen se siguió el método empleado en los ejercicios 5 y 6, en que fueron obtenidas tres imágenes de los tres lugares a través de la plataforma *Google maps*, posteriormente, se seccionó un fragmento de cada una en forma de triángulo con el cual se realizó un módulo en forma de hexágono. Una vez que se tuvieron los tres módulos, se construyó la imagen. Esta pieza dio origen a la serie "Infinito urbano", con la que concluyo la presente investigación.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Capturas de pantalla para *Biografía cartográfica: mi calle, CU, centro de Coyoacán* · 2017



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Construcción del módulo para *Biografía cartográfica* · 2017

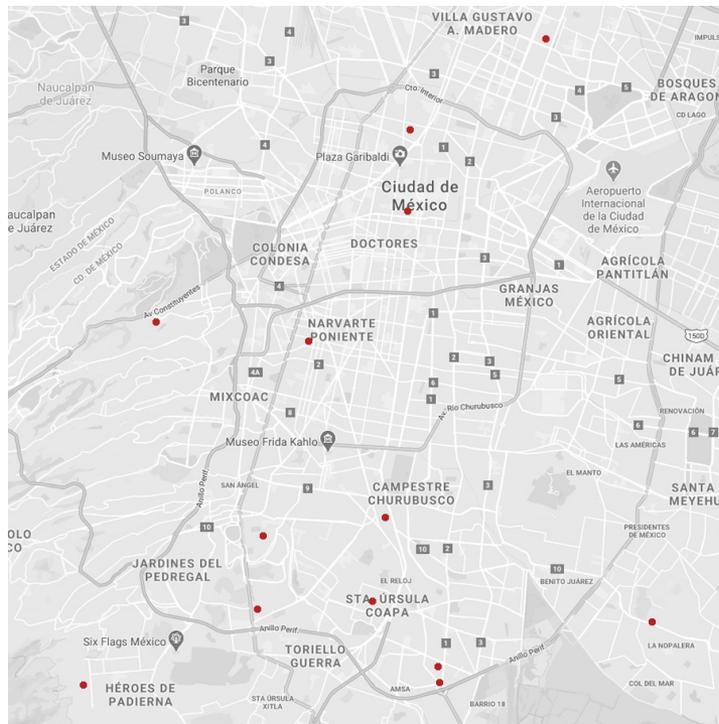


Página siguiente Mayra Paulina Bustamante Castellanos · *Biografía cartográfica* · Fotografía digital · 50x50 cm · 2017

3.2.2 Sobre la serie “Infinito urbano”

La serie *Infinito urbano* parte de la pieza *Biografía cartográfica*, es decir, busqué ampliar el rango de lugares que poseen un valor afectivo y que son recurrentes en mi historia. Espacios que, de cierto modo, han contribuido a dar forma a quien soy hoy, se trata de lugares que se han convertido en los hilos que tejen mi historia. Estos lugares representan una relación que no se limita al espacio, sino que va más allá, es también la relación con las personas que habitan estos espacios y que, sin duda, están ancladas a mi ser y que me han ayudado a descubrir quién soy.

En este sentido, la elección de los lugares comienza con la ubicación de la casa de mis abuelos maternos donde crecí y viví la mayor parte de mi vida, continúa con las casas donde viven mis hermanas y mi hermano, seguidas del lugar donde vive mi padre, el departamento de mi madre, la universidad donde estudié, el centro de mi ciudad y las casas de mis amigas y amigos más cercanos. En total son trece lugares ubicados en la Ciudad de México.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Ubicación de los lugares en el mapa para la serie *Infinito urbano* · 2018

La ubicación de los lugares revela una predominancia del sur de la ciudad, es interesante pensar cómo estos pequeños puntos en el mapa son las micrópolis que a las que se refiere

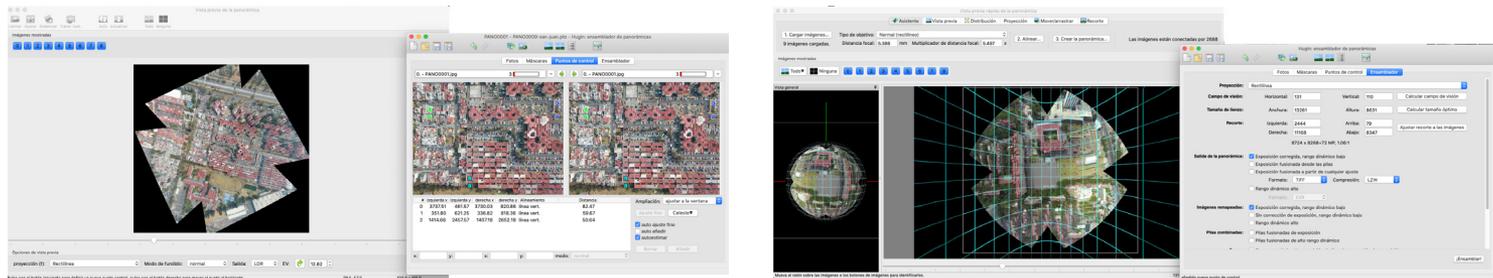
Canclini, esos fragmentos de ciudad donde sucede mi historia, tan diminutos en el mapa pero que contienen una inmensidad de relatos que conforman mi vida. Estos pequeños lugares se extienden al infinito en el plano temporal para contar todas esas historias que entretienen mi identidad, pues cada uno de ellos guarda más de un momento vivido. Estos momentos que se acumulan con el tiempo transforman mi percepción del lugar el cual a su vez se transforma con el tiempo, es esta transformación constante la que a su vez contribuye a mi formación.

Viendo estos lugares no como simples espacios sino con el potencial que tienen para continuar transformándose y acumular mis relatos es como se puede percibir la inmensidad que yace en ellos, una inmensidad que es, sin duda, transferida por el propio ser. Teniendo en cuenta esto es como se busca, a través de la representación, evocar la infinitud y, al mismo tiempo, la continuidad que se genera a través de mi historia de vida.

Infinito urbano

Ubicados los lugares en el mapa, se procedió a determinar la hora, puesto que la idea es presentar una luz uniforme en todas las imágenes y dado que todos los lugares poseen características topográficas distintas, la iluminación sería un reto, sobretodo porque las sesiones fotograficas serían en distintos días. Inicialmente se procuró realizar las sesiones a medio día para todos los lugares, sin embargo, la luz cenital y generalmente dura, aplanaba la imagen al reducir casi por completo las sombras. Así que se decidió por un horario relativamente amplio entre las 12:00 y 15:00 horas.

Posteriormente, se tomó una fotografía panorámica cenital con un dron *Mavic Pro*, aproximadamente a 200 metros sobre el suelo. La panorámica se conformó de nueve fotografías en formato RAW, a partir de éstas se creó, en el programa Hugin, una imagen de alta resolución en forma de cruz respetando las horizontales y verticales de las calles, es decir, eliminando la deformación del lente angular.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Construcción de panorámicas para *Infinito urbano* · 2018



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Construcción de panorámicas para *Infinito urbano* · 2018

Una vez teniendo esta imagen se recortó digitalmente un fragmento en forma de triángulo o romboide el cual se duplicó y multiplicó para construir el módulo o fractal²⁹. Una vez obtenido el módulo se multiplicó una gran cantidad de veces hasta saturar el campo visual de la imagen pareciendo una tipo de caleidoscopio. El reto consistió en no perder los detalles que permiten identificar a simple vista que se trata de un paisaje urbano.

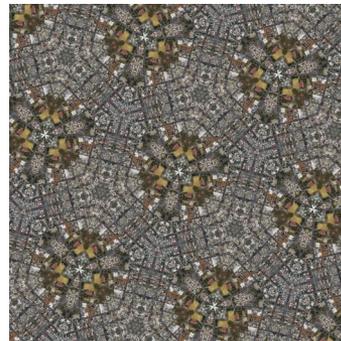
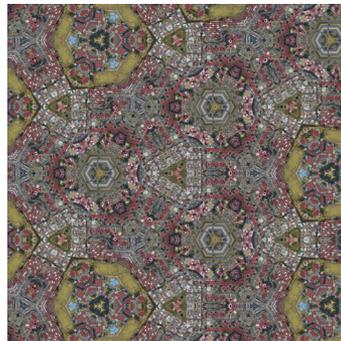
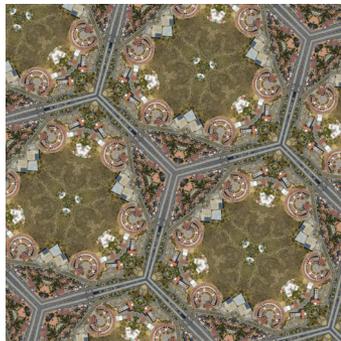
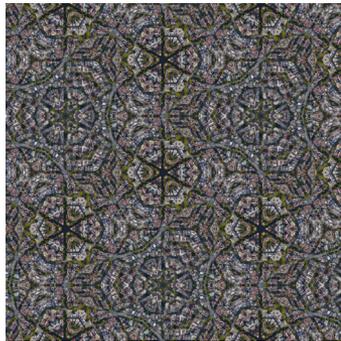
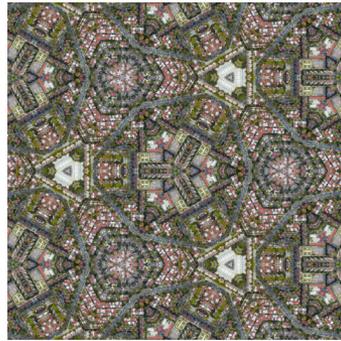
²⁹ “Se entiende por fractal cualquier cosa cuya forma sea extremadamente irregular, extremadamente interrumpida o accidentada, cualquiera que sea la escala en que la examinamos. Un ‘objeto fractal’ es, por tanto, un objeto físico (natural o artificial) que muestra intuitivamente una forma fractal” (Calabrese 136) Dentro del ámbito de la estética destacan tres de sus propiedades: el carácter casual, el gradual y el teragónico. El carácter casual es “en el sentido científico de *pseudo-aleatoriedad* o de *casualidad primaria* . . . [por ejemplo.] randomizar una colección de objetos, esto es, reemplazar su orden original por otro orden cualquiera elegido al azar, pero siempre ordenado y previsto estadísticamente; el carácter gradual, esto es, que los objetos fractales tienen una forma o una estructura irregular, pero ésta se repite siempre, más o menos, tanto en el conjunto como en sus partes y en cualquier grado que se observe el objeto analizado; y su carácter teragónico, es decir, que los objetos fractales tienen siempre una forma poligonal ‘monstruosa’, es decir, con un número altísimo de lados. Un ‘terágono’ es, en efecto, un polígono de tal género y su nombre indica, con su etimología griega, tanto el un monstruo (*teras*) como el prefijo numérico (*tera*) . . . Los tres caracteres pertenecen a una misma área estética . . . Los fractales son aquí monstruos especiales: monstruos de altísima fragmentación figurativa, monstruos dotados de ritmo y repetición gradual no obstante la irregularidad y monstruos cuya forma se debe al azar, pero solo como variable equiprobable de un sistema ordenado” (Calabrese 138-139), que en este caso se trata de la selección de lugares que están vinculados a mi historia, mi identidad, mi experiencia urbana.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · Construcción del módulo a partir de un triángulo o romboide para *Infinito urbano* · 2018

Las imágenes se presentan como un laberinto urbano con el potencial de infinitud; mi *infinito urbano*. Imágenes que a simple vista parecen tapetes con formas geométricas, sin embargo, las enormes dimensiones invitan a descubrir cada detalle del espacio urbano, a perderse entre sus caminos y sus formas hipnotizantes que, no obstante su regularidad geométrica, no dejan de ser atractivos.

Los lugares se muestran en el siguiente orden: Ajusco, Villa Coapa, Constituyentes, Ciudad Universitaria, Colonia del Valle, Vaqueritos, Los Olivos, Pino Suarez, Posgrado, San Juan de Aragón, Santa Úrsula, Tlatelolco y Ciudad Jardín.



Mayra Paulina Bustamante Castellanos · *Infinito urbano* · Fotografía digital (13) · 100x100 cm · 2017-2019

CONCLUSIONES

La pregunta ¿cómo la experiencia urbana en el siglo XXI interviene en la concepción espacial? parte del hecho de que el espacio, *per se*, es inaprensible: sólo podemos percibirlo a través de su contenido, de los objetos, los acontecimientos, las personas y sus relaciones. En palabras de Ochoa, el espacio “aparece como una relación entre sujetos y objetos, y existe porque tales sujetos y objetos se relacionan” (18). Es a través del tipo de relaciones, dinámicas, recorridos y valores –en otras palabras, de la experiencia urbana– que podemos percibir y concebir el espacio y, en consecuencia, representarlo. Para resolver la pregunta, era importante conocer el impacto que la condición urbana tiene en la experiencia urbana.

El primer paso fue entender, a partir de la propia experiencia, la importancia de los desarrollos tecnológicos en la transformación de la condición urbana y su impacto en nuestra relación e interacción con el espacio, así como su concepción y representación, lo que nos permitió desentrañar la forma y el sentido en que algunos artistas contemporáneos exhiben en sus obras, pues ante todo, el signo figurativo es “otra forma de configurar el universo humano, donde se desarrolla la vida y la historia del hombre” (Ochoa 52).

La homogeneización cultural a causa de la mundialización trae consigo una fuerza opuesta que provoca que el individuo busque diferenciarse de los demás, ser “único” y “original”. Lo interesante es que el mismo fenómeno globalizador ofrece la solución a esta necesidad; el mismo mercado global promete una cantidad impresionante de productos culturales “únicos” para que cada persona encuentre un lugar al cual pertenecer. Las nuevas tecnologías informáticas y de telecomunicación tienen un papel fundamental en esta diversidad, pues acercan individuos de distintas latitudes, pero al mismo tiempo alejan a las personas que se ubican en una misma región.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Este doble proceso de individualización y unificación de valores estéticos e ideológicos que hace posible la mundialización y el desarrollo tecnológico se intensifica de manera significativa en los entornos urbanos que como puntos nodales poseen mayor acceso a los flujos informáticos y de telecomunicaciones. Esta circunstancia se conjunta con el acelerado desarrollo urbano, la sustitución del espacio público por el privado, el traslado de numerosas actividades de la vida urbana al espacio virtual; todo ello, igualmente promovido, en gran medida, por los desarrollos tecnológicos. El resultado es un distanciamiento mental del lugar en que se habita, pues al tener más vínculos con personas físicamente ausentes, el lugar deja de tener importancia y se vuelve “fantasmagórico”; así, cuando influencias sociales que no habitan ese espacio lo intervienen se produce la degradación y/o pérdida de la identidad.

Sumado a lo anterior, los flujos poblacionales, de telecomunicación y de transporte, contribuyen a que actualmente más del 50% de la población mundial viva en zonas urbanas, por lo que un gran número de ciudades se enfrentan a uno de los retos más grandes del siglo XXI: la sobrepoblación. La hipertensión que la sobrepoblación trae consigo recorre los límites del espacio urbano, originando la continuidad y la pérdida de la forma, esto es, la transformación del paisaje urbano, lo que conduce al surgimiento de metrópolis y megaciudades; ciudades colosales, informes, ilimitadas, que suponen traslados más largos, viviendas pequeñas y, en el caso particular de ciudades latinoamericanas y de países en vías de desarrollo, escasez y encarecimiento de servicios básicos. Lo anterior acarrea, como era de esperarse, un aumento de la inseguridad, que degrada la vida en la urbe, entre muchos otros problemas sociales, políticos y económicos imposibles de incluir en unas pocas páginas.

La condición urbana es, sin duda, mucho más compleja de lo que esta reducción alcanza a mostrar, por lo que quise enfocarme en dos aspectos de la experiencia urbana: primero, en cuanto al marco físico, se presenta la informidad, el desbordamiento, el exceso, la monstruosidad y la ilimitación; segundo, respecto al marco mental, se conjunta la pérdida de identidad, el distanciamiento con el lugar que se habita –con la posibilidad de realizar acciones en otros espacios a través del desplazamiento por el ilimitado espacio virtual–, lo que genera una vivencia multidimensional, un nuevo tipo de espacio compuesto que tiene un potencial ilimitado. Esta experiencia se asemeja a explorar un laberinto rizomático.

Dado que la ciudad es “ante todo una experiencia física” y toda obra plástica representa un problema espacial, la reflexión gira entorno a los traslados y recorridos que posibilita la actual condición urbana. Vimos cómo las nuevas tecnologías transforman nuestra relación con el espacio y contribuyen a la construcción de este laberinto urbano multidimensional, además de que nos facilitan nuevas formas de interactuar con él y de recorrerlo. Un ejemplo es el servicio de transporte en automóvil a través de aplicaciones móviles, creado

en la primera década del siglo XXI en respuesta a la insuficiencia del transporte -uno de los problemas que trae la sobrepoblación-: este tipo de aplicaciones permiten encontrar un medio de transporte en cualquier parte de la ciudad, no se trata de llamar a un taxi de sitio, sino de conectar conductores que se encuentran cerca de tu ubicación por medio del teléfono celular. La facilidad de conseguir un conductor que te traslade al punto de destino sin la necesidad de salir de tu lugar lo hace una experiencia completamente nueva y, sobre todo, práctica, pues desplazarse en la megaciudad, en un espacio ilimitado y en constante transformación se torna realmente abrumador; sin embargo, se elimina la experiencia de caminar y de explorar nuevos espacios, ya que no hace falta conocer el camino ni la forma de llegar al destino porque la aplicación genera la ruta más rápida y conveniente, facilitando la "evacuación" del ámbito público, lo cual deja el espacio para el movimiento sobre ruedas que, como explica Koolhaas, no puede medirse pues un mismo trayecto puede generar múltiples experiencias.

En una sociedad donde el tiempo "vuela", las telecomunicaciones facilitan la vida, creando productos y servicios que "den" tiempo para atender más de un asunto a la vez, pero desde la virtualidad. A partir de mediados del siglo XIX el teléfono permitió la comunicación directa a distancia y, con esto, interactuar en un espacio distinto al que se ubica físicamente; ya en el siglo XX el internet incrementó esa distancia y aumentó la velocidad en la comunicación instantánea, así como la cantidad de espacios en los cuales interactuar al mismo tiempo. Hoy las nuevas tecnologías de telecomunicaciones potencian la capacidad de comunicación instantánea, involucrando todos los sentidos, lo cual genera una experiencia más completa y compleja, pues se puede "estar" e interactuar en tantos lugares tan distantes y distintos a la vez, desde la virtualidad. Mientras las metrópolis, las ciudades globales y las megaciudades se convierten en verdaderos laberintos infinitos y cuantos más avatares se crean en el espacio virtual, tanto más multidimensional se vuelve la experiencia urbana, al grado de desarticular la unidad espacio-temporal. Entonces surgen las preguntas: ¿cuál es la apariencia de esta separación?, ¿cómo se ve este no lugar?

Es innegable el papel que tiene la noción espacial en la configuración de la representación, así como el de los desarrollos tecnológicos en la creación de representaciones del espacio de la cultura urbana. Por un lado, las tecnologías, en particular de telecomunicaciones, cambian nuestra relación con el espacio, cómo interactuamos con él y cómo lo habitamos y, por otro, posibilitan nuevas formas de representarlo, que amplían el imaginario social de la representación y su percepción. Al respecto, Ochoa deja abierta la pregunta sobre cuáles son los efectos y alcances que tienen los avances tecnológicos en la actual producción del espacio figurativo, esto es, en cualquier obra plástica, pues está claro que ya se han introducido transformaciones importantes, aunque la cercanía temporal, evidentemente, dificulta reconocer tales efectos. Además, se requiere un estudio detallado sobre la

producción del espacio que realiza gran parte del sector artístico, algo que, sin duda, esta fuera del alcance de esta investigación, no obstante, las imágenes analizadas fueron un acercamiento a este cuestionamiento.

El desarrollo tecnológico hizo posible la fotografía digital en la segunda mitad del siglo XX, sumada a software especializado en la manipulación digital de la imagen, que alienta el camino de la creación, de la ficción y de lo imaginario. La manipulación de las características como el formato, el color, la luz, el encuadre y hasta el contenido de las fotografías se facilitó con estos software y se convirtió en una práctica común desde finales del siglo pasado.

En el siglo XXI se desarrollaron programas y plataformas computacionales de libre acceso que facilitan la adquisición de imágenes satelitales, tridimensionales, de realidad aumentada, panorámicas de 360 grados e incluso recorridos virtuales a nivel de calle de todo el planeta, entre otras; se trata de imágenes digitales que muestran lo que el ojo desnudo no puede ver. El espacio virtual y el físico se mezclan en la condición urbana global y generan una experiencia espacial que se ve reflejada en la fotografía de paisaje urbano; es decir, representaciones que se mueven en el camino de la creación, que nos enfrentan a los fenómenos y que cuestionan la realidad.

El sentido que adquiere la representación del espacio está ligado al saber y al conocimiento que una sociedad adquiere y desarrolla sobre el sitio que habita, así como al mundo a lo largo del tiempo. Este conocimiento y modo de entender el espacio serán agentes determinantes en la configuración de su identidad y, en consecuencia, de toda la producción espacial que realicen, pues como afirma Ochoa: “la sociedad transformó los esquemas de representación tradicionales del espacio, con lo que se muestra que toda construcción y toda representación plástica del espacio no pueden estar alejadas de la apreciación intelectual y social de los valores” (78).

Si bien la fotografía de paisaje urbano responde al sentir de una determinada sociedad, el fenómeno de la mundialización, que unifica la identidad de las sociedades urbanas contemporáneas, contribuye al hecho de que las representaciones del espacio de distintas latitudes coincidan en sus discursos visuales sobre la experiencia urbana, la cual, como vimos, concierne a más de la mitad de la población mundial. En ese sentido, los paisajes urbanos refieren no tanto a una identidad colectiva local, sino a una cultura urbana global –pues de cierta forma las metrópolis y megaciudades se parecen-. En ellos flota la idea de un mundo urbano ilimitado, la cual se puede evocar en la representación prescindiendo del límite visual de la ciudad, su horizonte.

La idea del mundo urbano ilimitado derivada de la experiencia es la que incita al deseo de crear, de reflexionar sobre un “objeto-problema”, de modo que las representaciones hablan tanto del sujeto que fotografía como de este objeto-problema, que es disparador de reflexión y creación, puesto que la fotografía nunca puede alcanzar a fotografiar la realidad.

Así, pues, las obras no tratan un objeto concreto ni una ciudad en particular –aunque para hacerlas utilizaron lugares particulares–, sino que se trata de imágenes sobre la experiencia urbana, una “idea abstracta o una palabra”. Si bien todos los paisajes son distintos, sus discursos giran en torno a una misma impresión, la de un espacio urbano infinito que suscita la sublime experiencia de la vida urbana.

La fotografía de paisaje urbano es, de cierto modo, como lo sublime, puesto que parte de la “distancia estética” entre el verdadero dolor y el sujeto, es esta distancia lo que permite la reflexión y posibilita lo sublime: en cuanto a la fotografía de paisaje urbano, ésta resulta de la distancia y separación entre el sujeto y el objeto fotografiado.

El fotógrafo Marc Pataut, después de tener la revelación de que la fotografía no da respuestas sobre la realidad sino sólo interrogantes, escribe en su diario lo siguiente:

Esta imagen no es una imagen de la realidad. Yo proyecté esta imagen sobre la realidad. No se toma, no se registra una imagen a las apuradas, no se encuentra su propia realidad al azar de un objetivo. Se proyectan sus incertidumbres e interrogantes. Esta imagen me hace comprender esa Distancia.

[...]

Fotografiar es experimentar esa distancia y esa separación no suprimibles que nos alejan del objeto, que instauran nuestro punto de vista singular y que deben ser lo que hay que trabajar a través del arte: así, pues, distancia y separación instalan el lugar de la creación. (Soulages 178-179)

Mientras que lo sublime se da en la imaginación de la relación con la idea del dolor, es decir, al experimentar la distancia estética que nos mantiene a salvo del dolor o del peligro; la fotografía de paisaje urbano es la imagen de la relación entre el sujeto y la ciudad, es experimentar la distancia con la idea de un laberinto urbano infinito.

En cuanto al objetivo de esta investigación, proponer un concepto y desarrollar una obra presenta muchos retos empezando por la cantidad de perspectivas en que se puede estudiar y entender la ciudad que es igual de grande a las formas para abordar la temática urbana desde la fotografía, en ese sentido hay un mundo de información sobre la ciudad, de modo que tratar de no perder el curso y seleccionar sólo los documentos que me acercaran a la resolución del objetivo, fue una labor constante durante todo el proceso.

Encontrar las características suficientes no sólo estéticas sino sociales que sustentarán la idea de una línea estética común en el paisaje urbano fue un gran desafío, pero sobretodo un proceso enriquecedor.

Sin embargo, el mayor reto fue la producción de la obra, pues, ante todo, el arte es un proceso reflexivo: una forma de autoconocimiento, de acercarse a la realidad, de interpretarla, de cuestionarla y de satisfacer la voluntad de dar orden y sentido al mundo. Como dice Ochoa: “De manera similar al signo verbal, todo signo figurativo intenta dar un orden al universo de acuerdo con las finalidades particulares de una sociedad dada y en función de su capacidad técnica y de su conocimiento intelectual” (54). De esta forma, la producción de la obra fue un proceso doble, tanto por la creación de imágenes como por la búsqueda de la propia identidad en una sociedad cada vez más globalizada. Sin duda, esto último fue lo más complicado, pues el autoconocimiento implica enfrentarse a lo desconocido; situación que puede ser similar a recorrer a oscuras un laberinto cambiante e ilimitado, puesto que la identidad –ya sea individual o colectiva– no es fija, toda vez que la vida humana se desarrolla en un marco de coordenadas espacio-temporales particulares, factores determinantes en la constitución y desarrollo del individuo y de los grupos sociales.

En efecto, el espacio y el tiempo tienen un estrecho vínculo con la construcción de la noción de lugar, concepto determinante en la definición de individuos y colectividades, esto es, que “lugar e identidad son interdependientes y ambos se definen por fronteras” (Ochoa, 37). En ese sentido, mi obra me mostro las fronteras que me definen, los lugares que me construyen y la forma en que yo me reinvento a partir de los mismos. A partir del recorrido de mi laberinto mental, las obras realizadas son una construcción de mi lugar, entendido éste como la extensión territorial con determinadas características topográficas que son el soporte para la trama de relaciones sociales que configuran mi espacio y mi identidad, puesto que “la producción de nuestro entorno y nuestra propia realización como seres humanos constituyen dos caras del mismo proceso” (Ochoa 27), de este modo es que la producción artística se convierte en la búsqueda del propio ser.

Las transformaciones que produzcan los desarrollos tecnológicos, así como los avances científicos en nuestras actividades cotidianas afectarán nuestra cosmovisión sin duda alguna, pero también las mismas representaciones influirán en nuestra manera de pensar y percibir la realidad.

OBRA

Todas las artes plásticas son artes del espacio.

César González Ochoa



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central

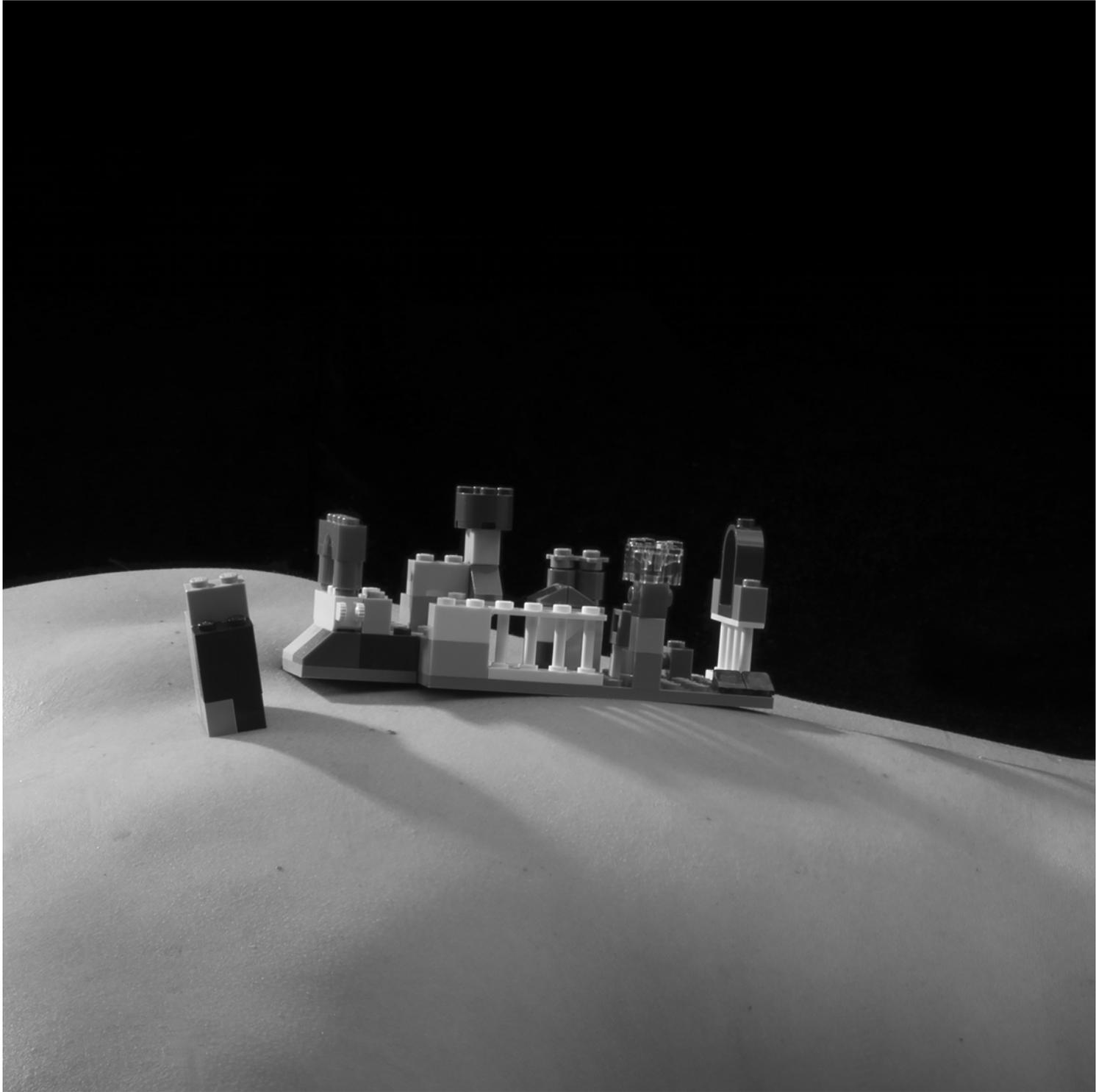


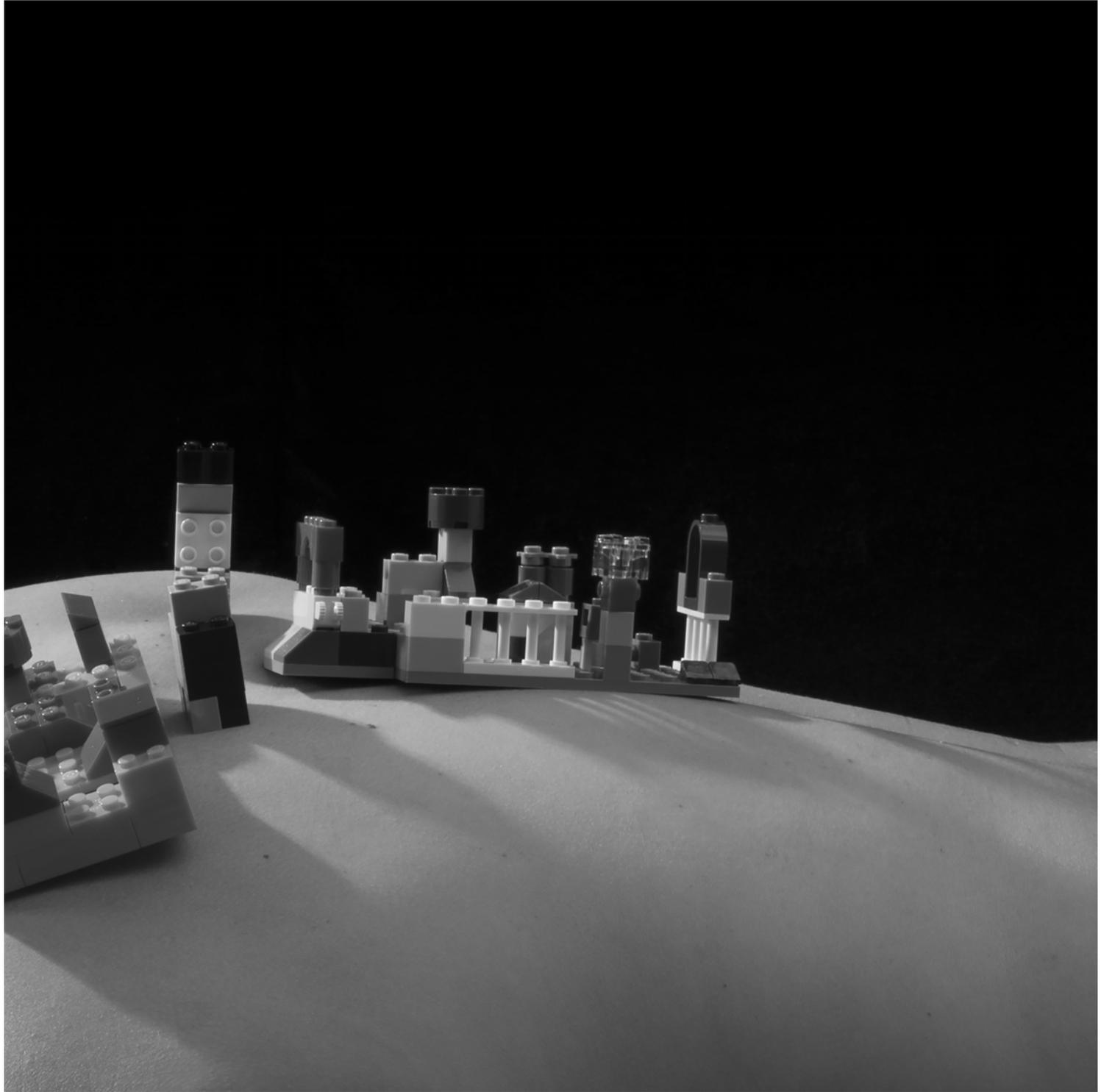
UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

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.

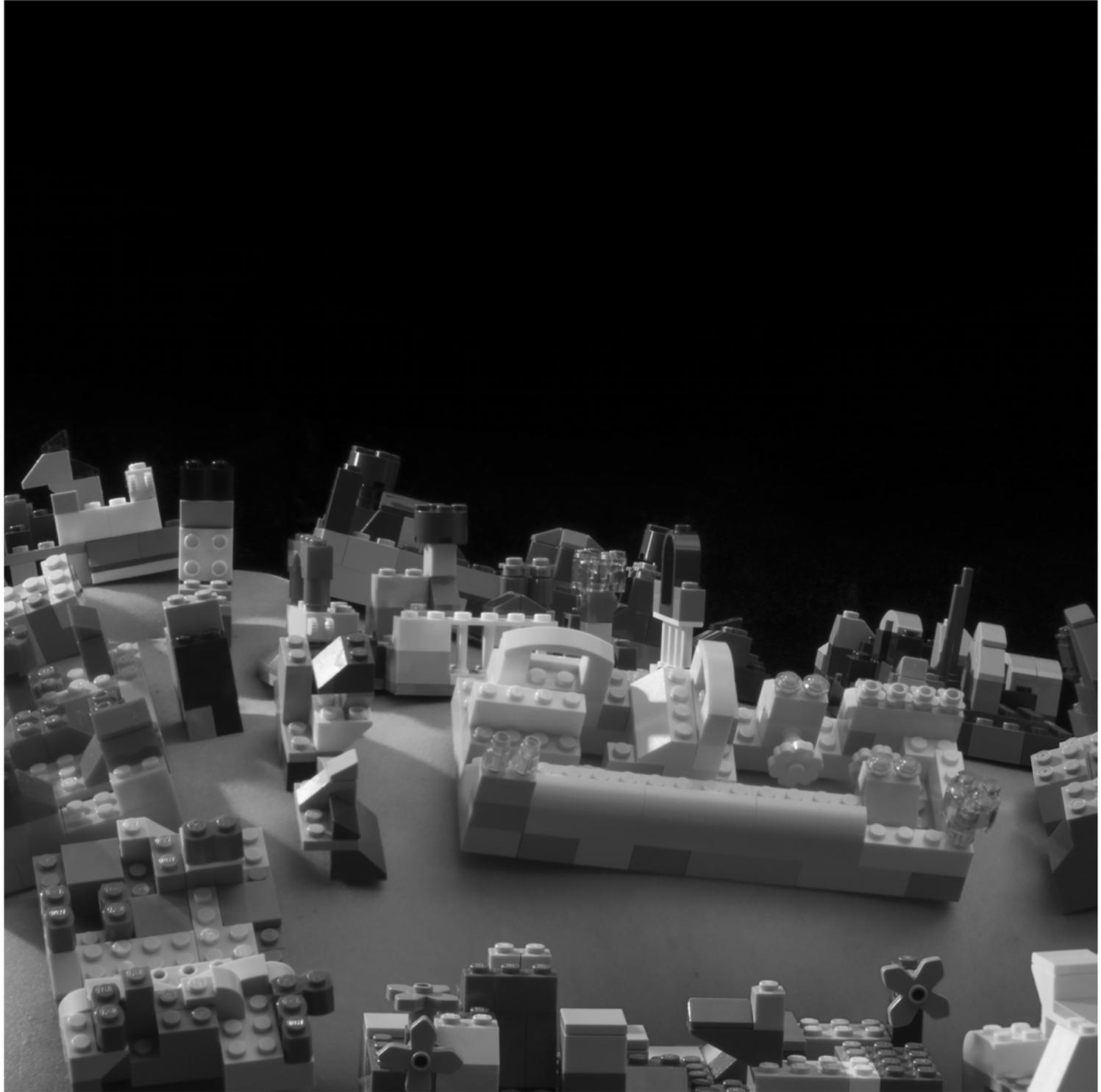




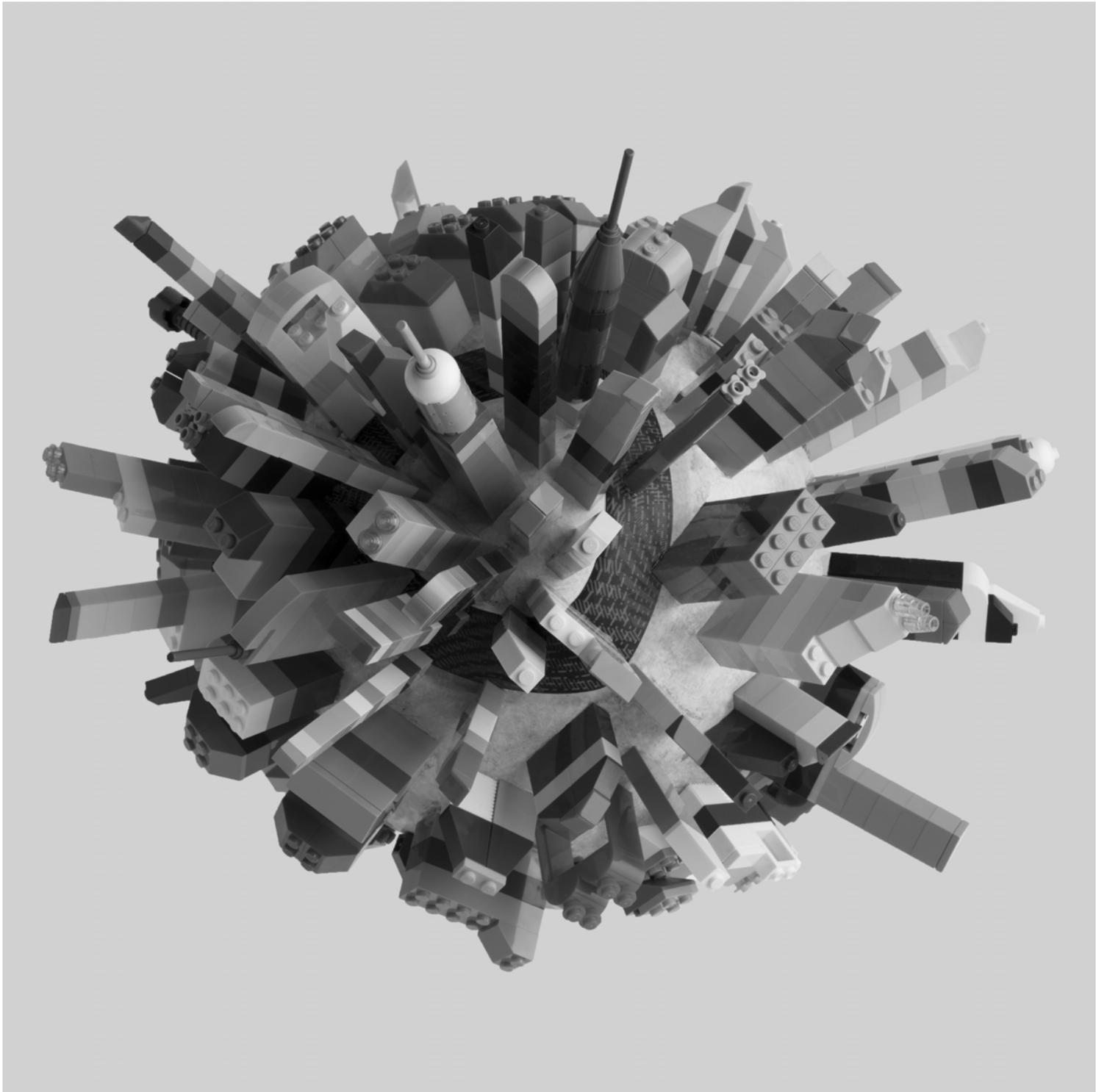


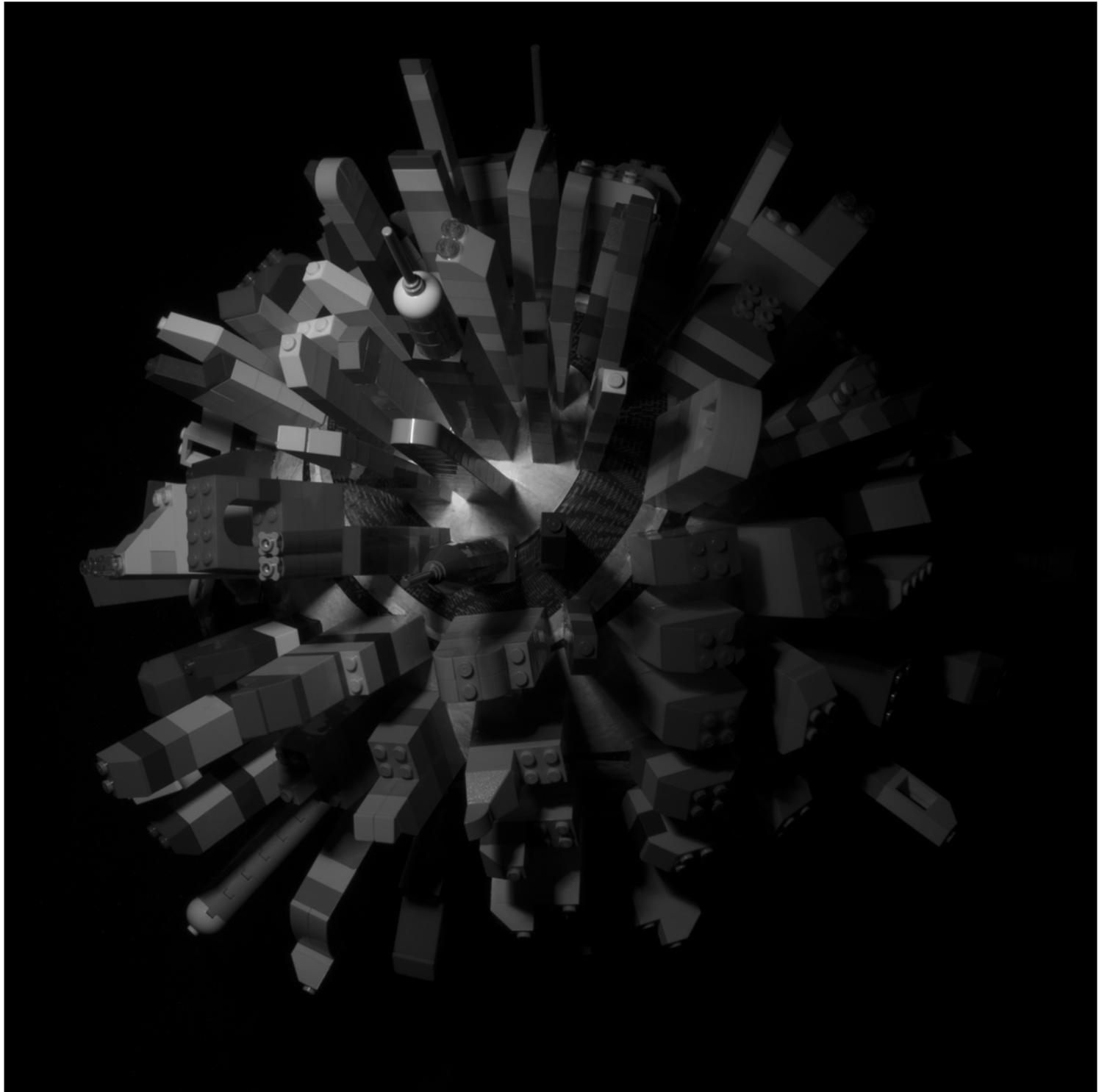






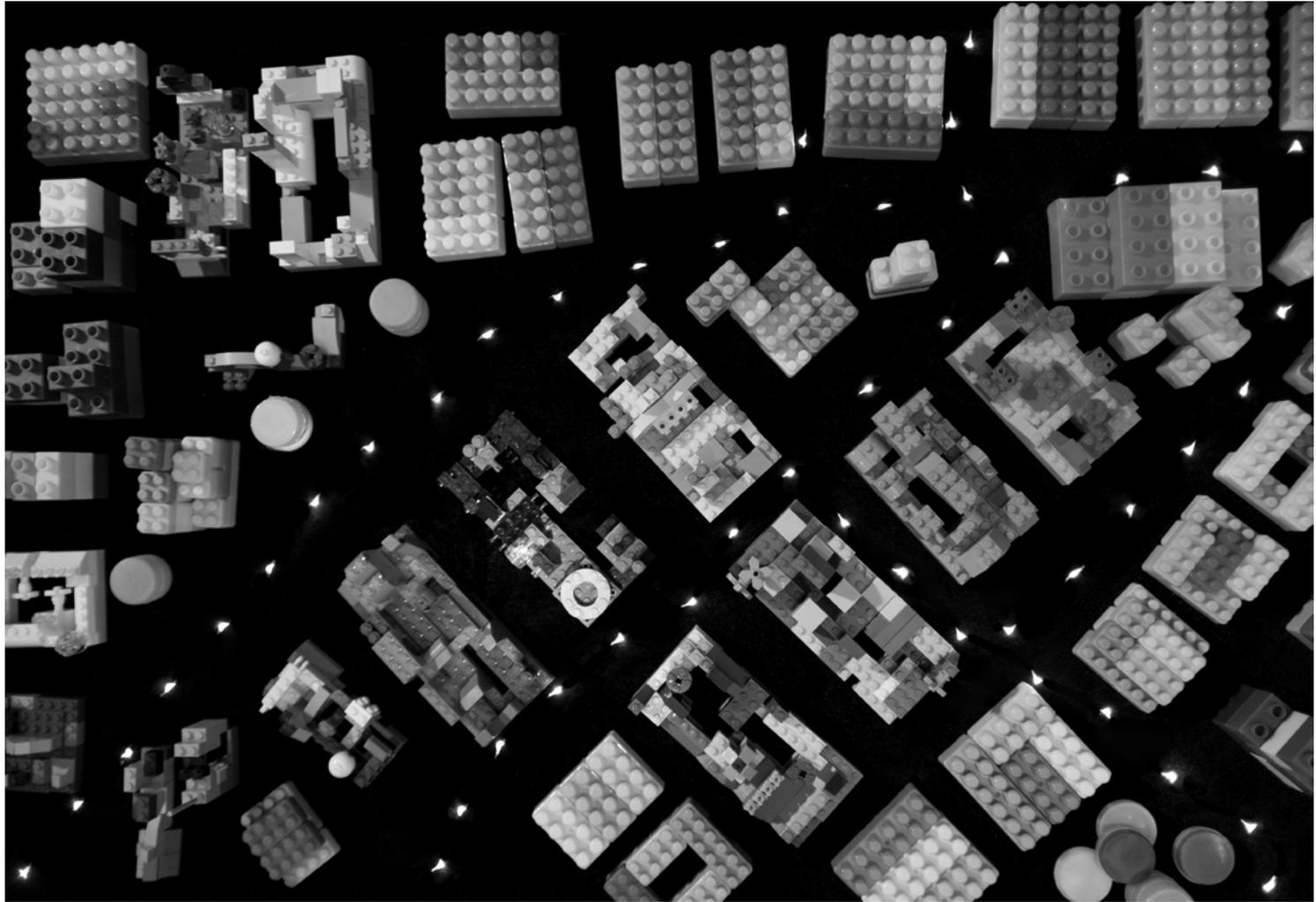










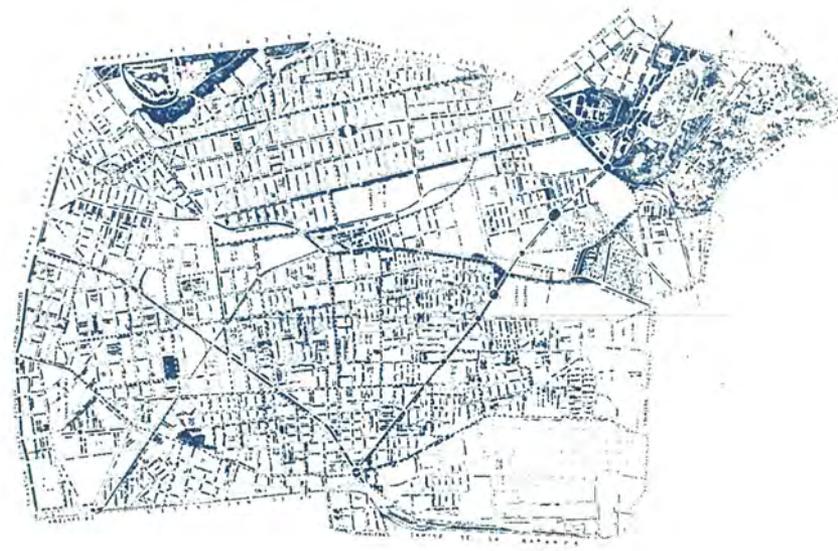


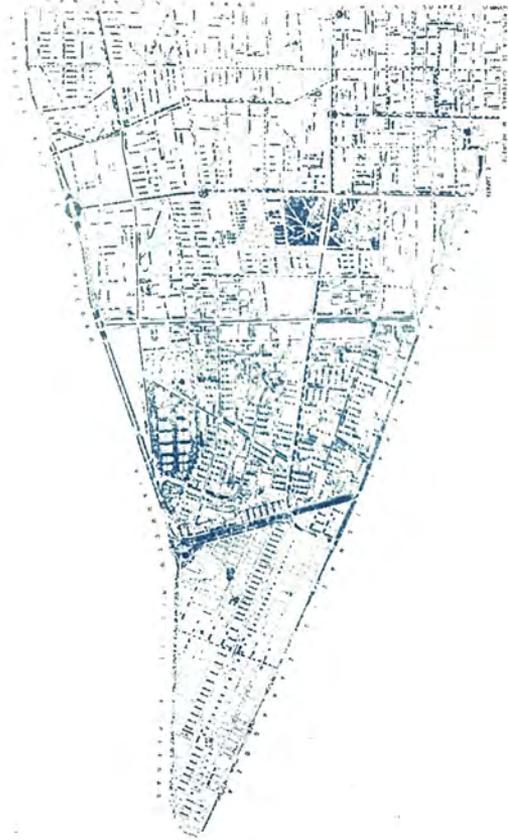


LIQUEN URBANO







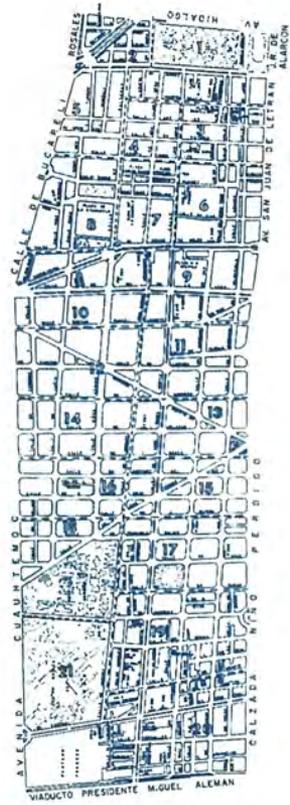


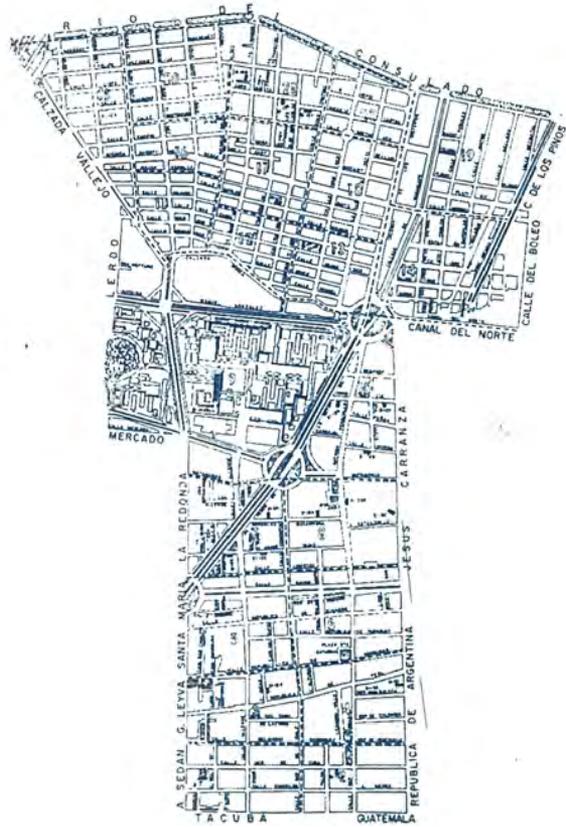


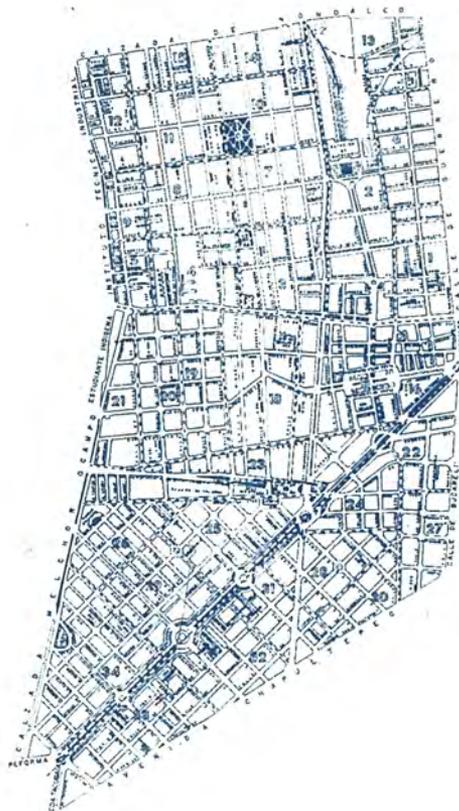




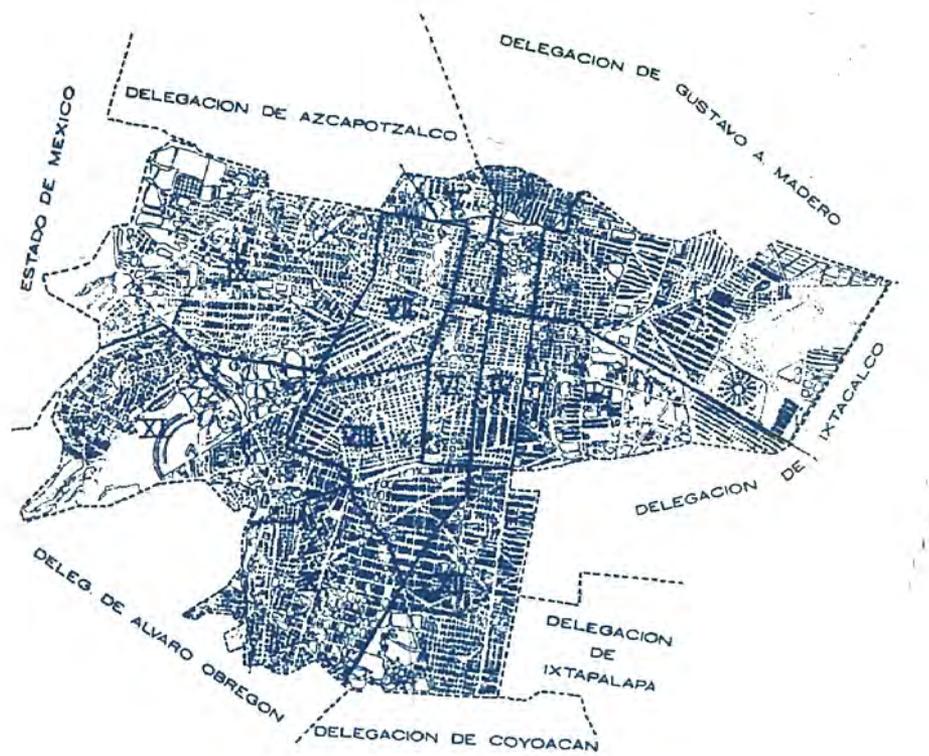




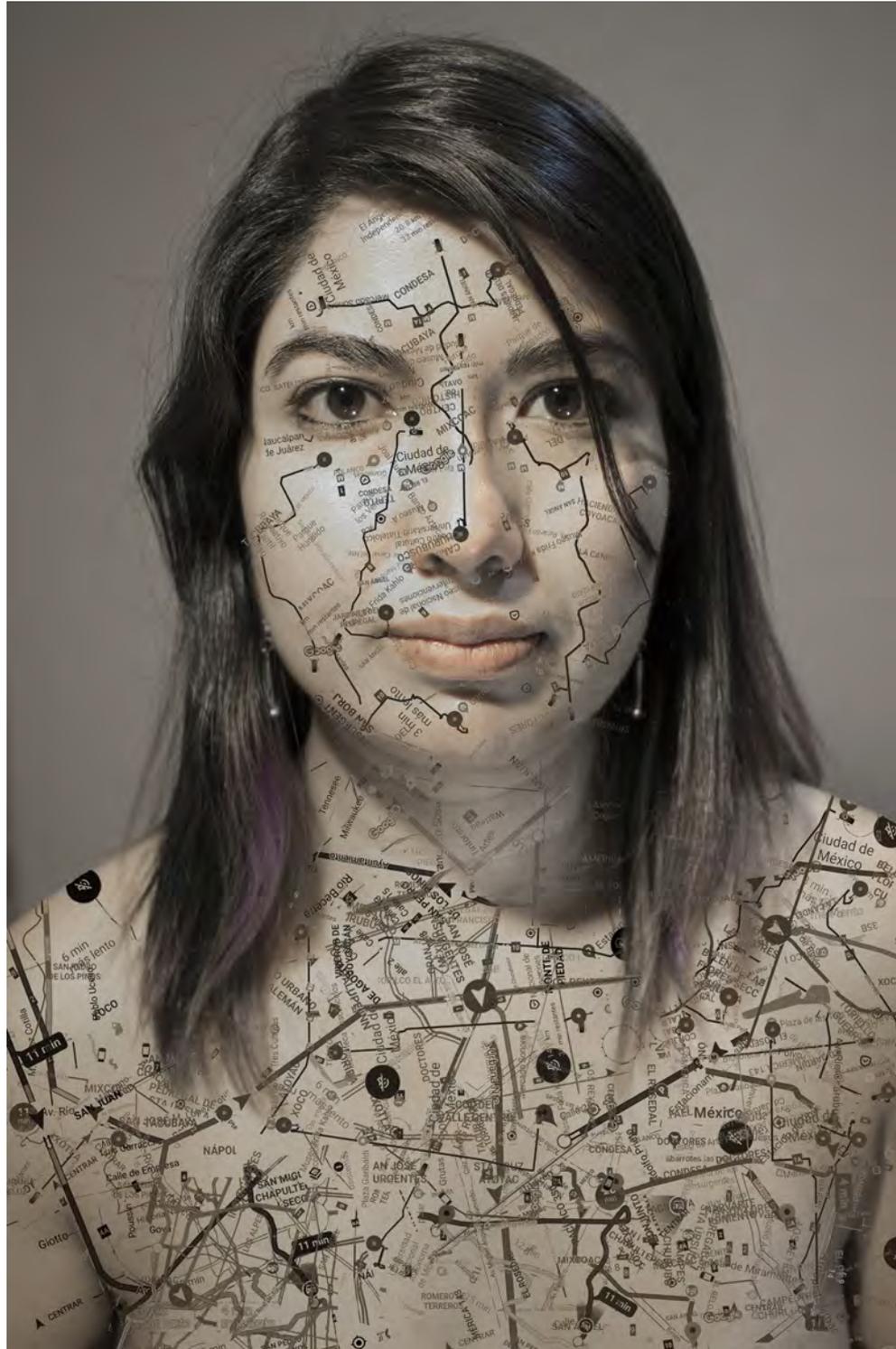






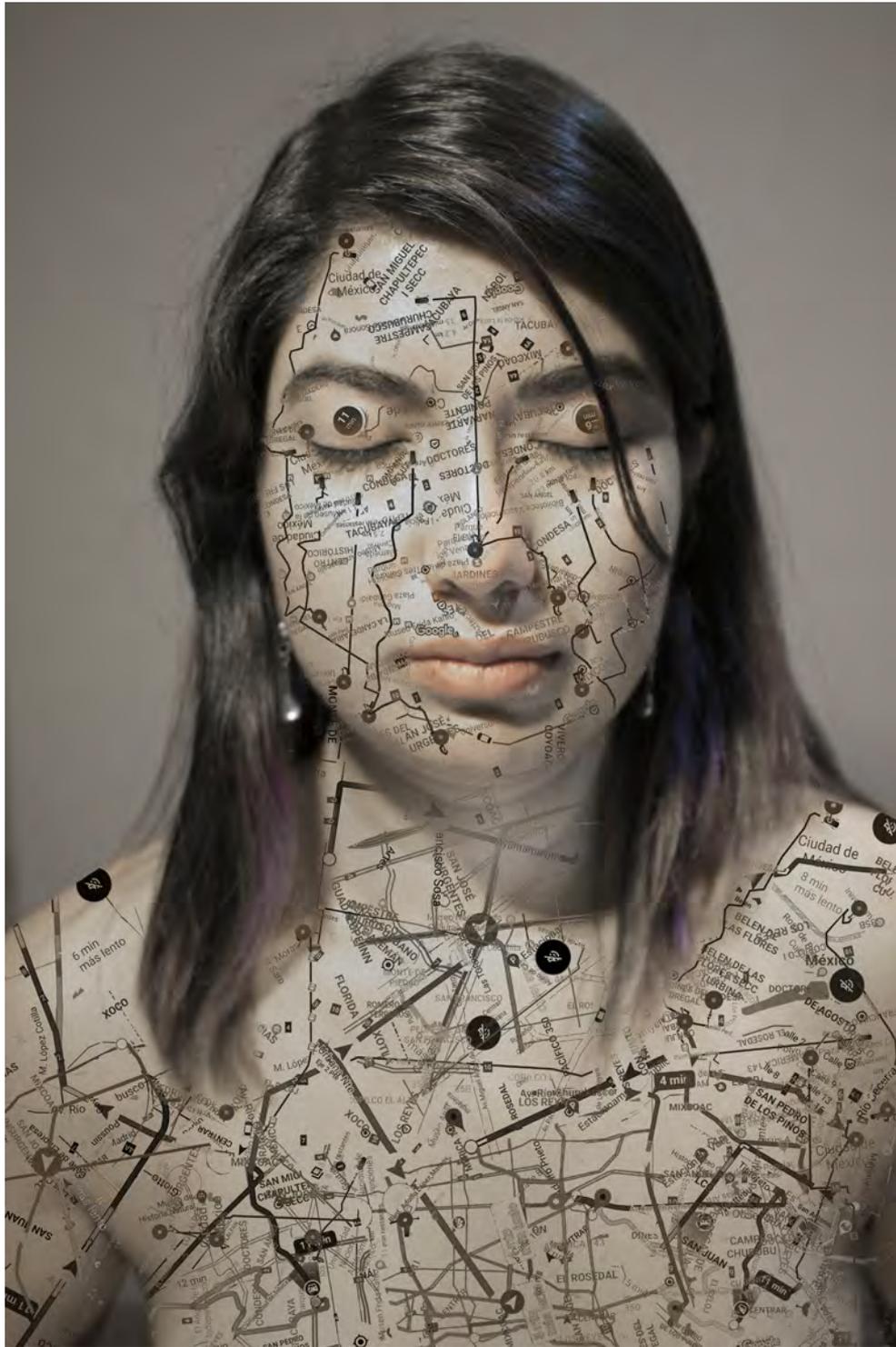






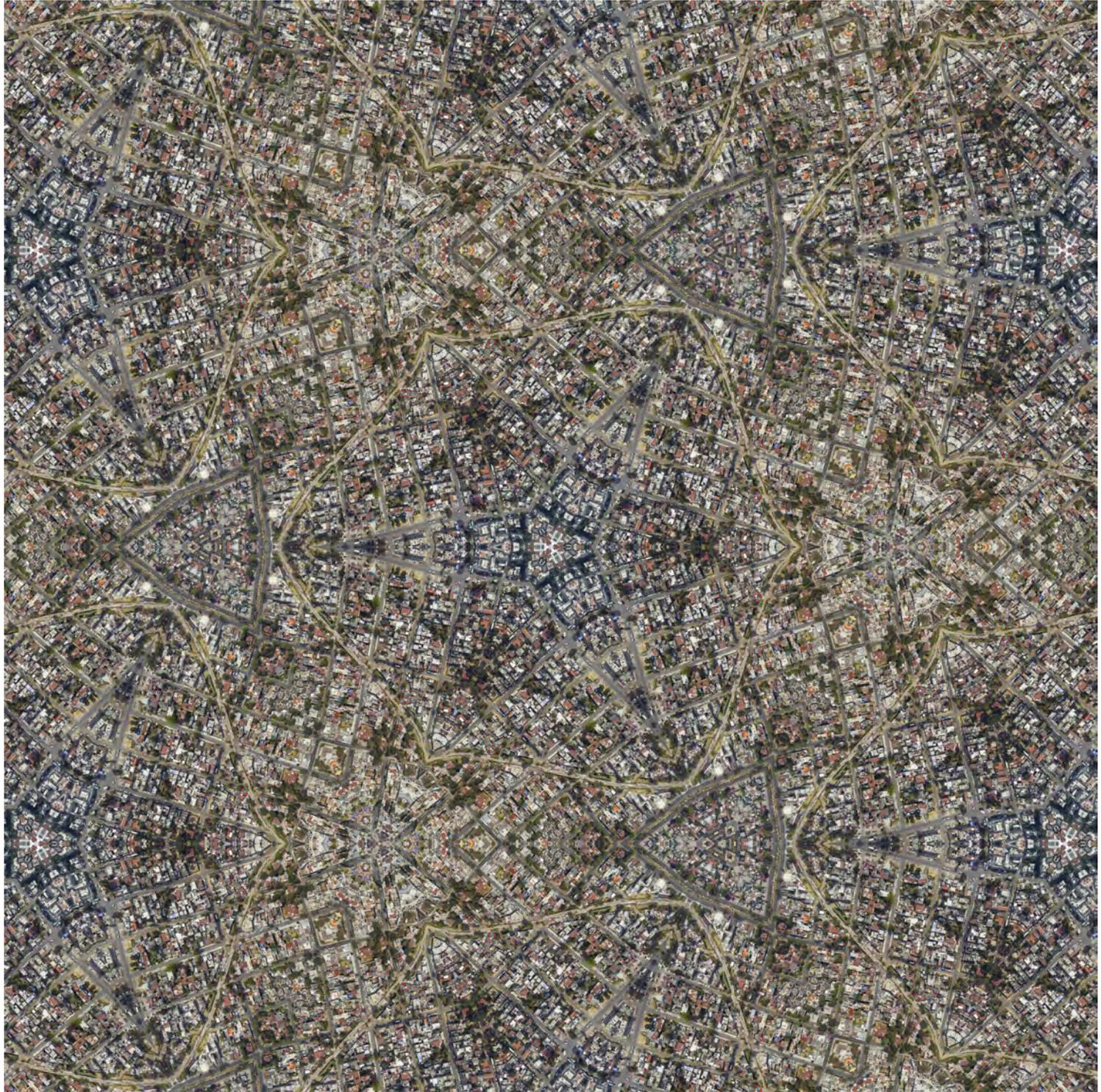
LA CIUDAD QUE HABITO (1/4)

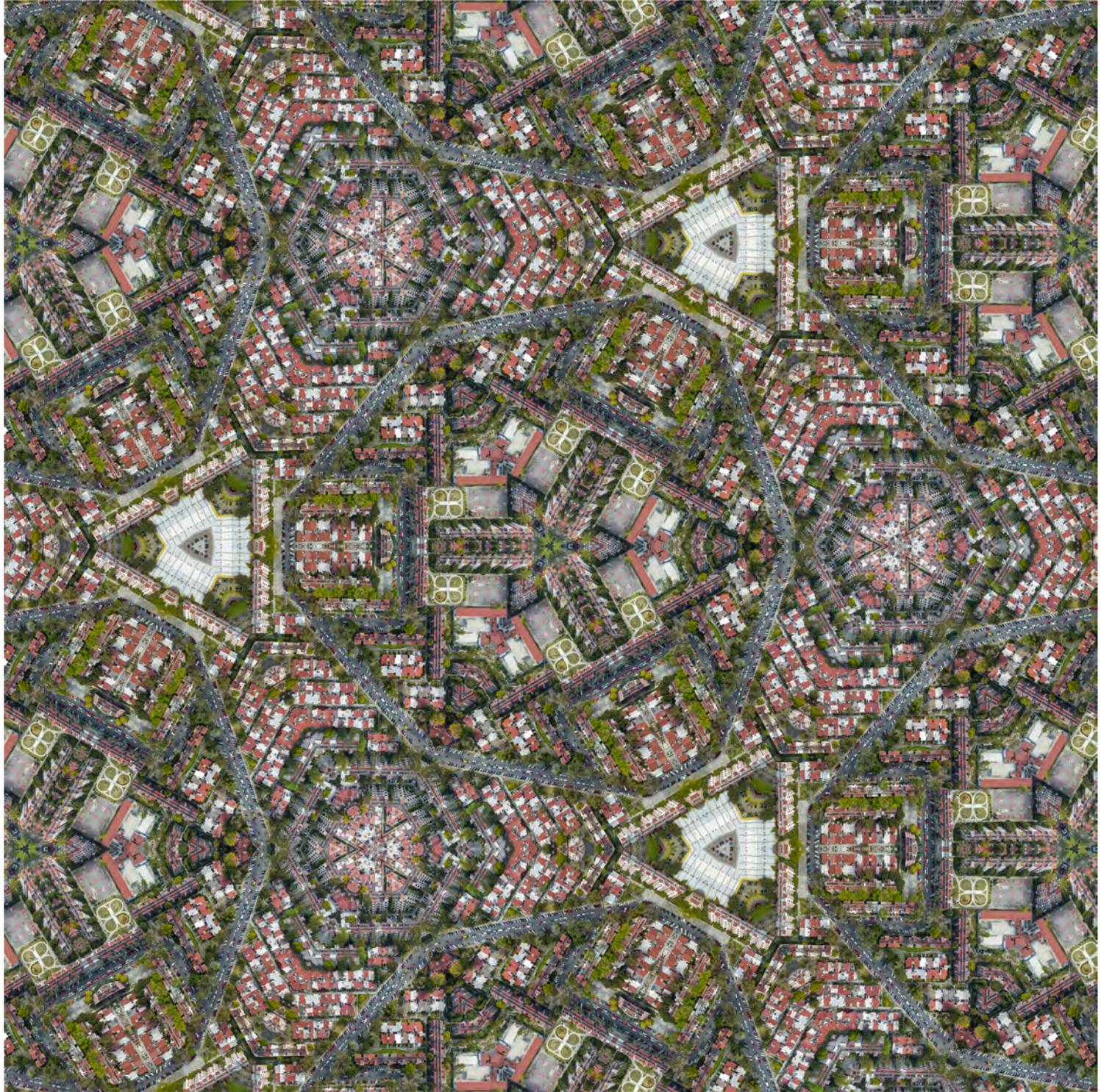




LA CIUDAD QUE HABITO (3/4)

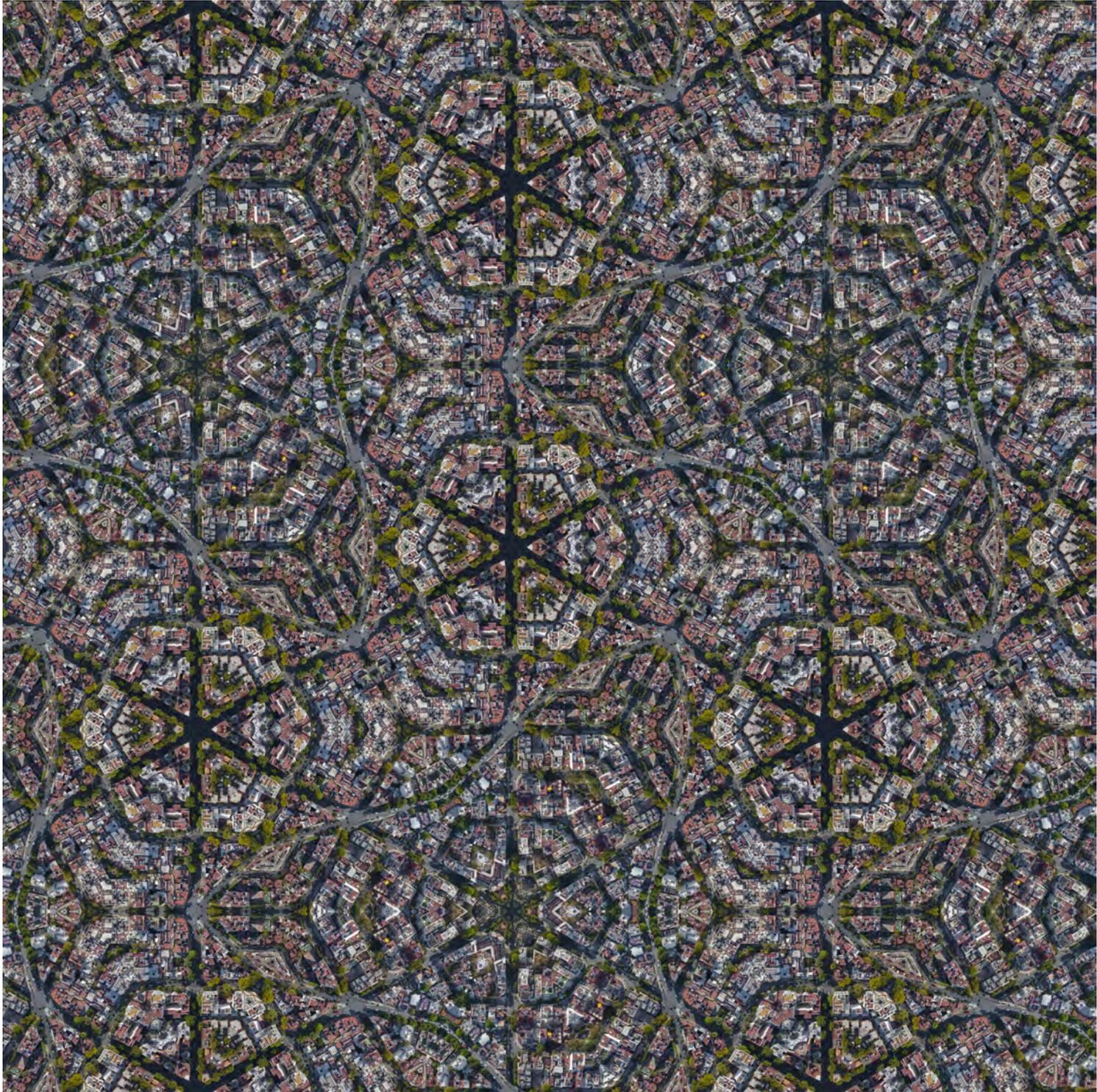










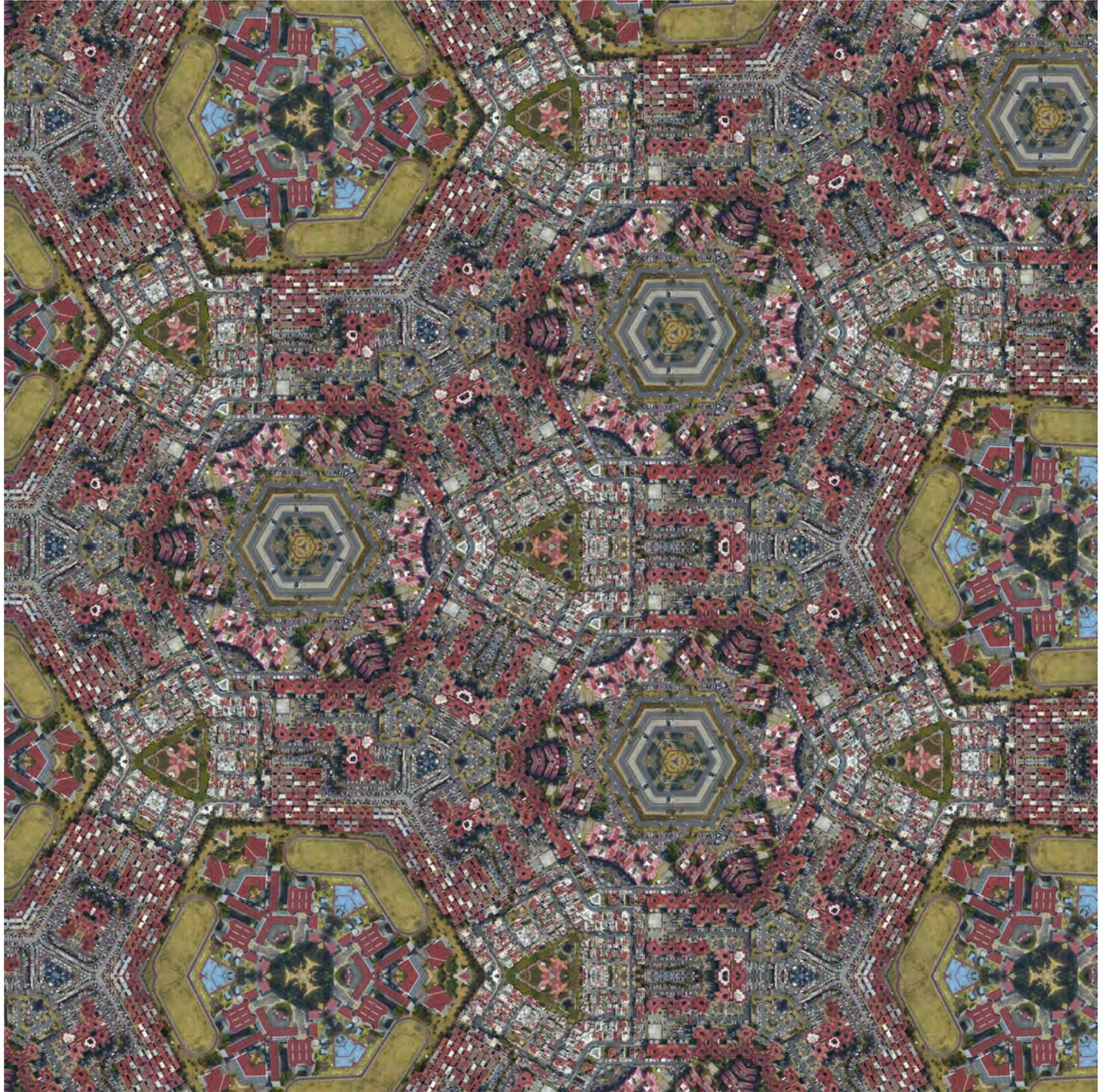


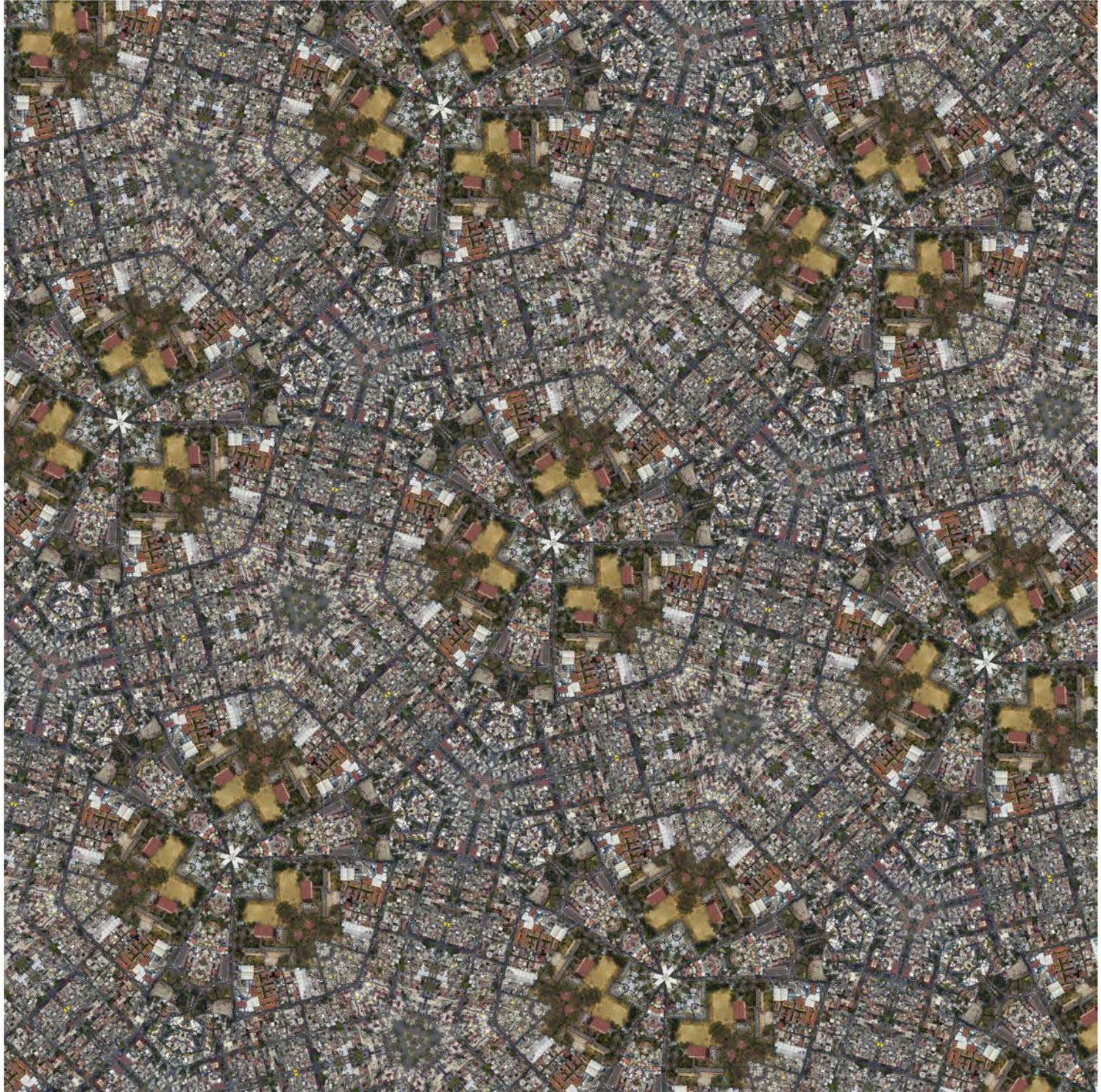
















FUENTES DE CONSULTA

LIBROS

- Addison, Joseph Luis. *Los placeres de la imaginación y otros ensayos de The Spectator*. Ed. Tonia Raquejo. Trad. Munárriz José Luis. Madrid: Visor, 1991. Impreso.
- Aparici, Roberto, Matilla Agustín García, Baena Jenaro Fernández y Sara Osuna Acedo. *La Imagen: análisis y representación de la realidad*. Barcelona, España: Gedisa editorial, 2006. Impreso.
- Argan, Giulio Carlo. *El concepto del espacio arquitectónico desde el barroco a nuestros días*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión, 1973. Impreso.
- Arnaldo, Javier et. al. *Historia De Las Ideas estéticas y De Las teorías artísticas contemporáneas*. Ed. Fernández Valeriano Bozal. Madrid: Visor, 2000. Impreso.
- Arnold, David. *La naturaleza como problema histórico: El medio, la cultura y la expansión de Europa*. Mexico: Fondo de Cultura Económica, 2000. Impreso.
- Augé Marc. *Los "No Lugares": Espacios Del Anonimato: Una antropología De La Sobremodernidad*. Trad. Margarita Mizraji. Barcelona: Gedisa, 2000. Impreso.
- Aumont, Jacques. *La Imagen*. Barcelona: Paidós, 1992. Impreso.
- Bachelard, Gaston. *La poética del espacio*. Trad. Ernestina de Champourcín. México: Fondo de Cultura Económica, 1975. Impreso.
- Bate, David. *Photography: the key concepts*. Gran Bretaña: Bloomsbury, 2016. Impreso.
- Berman, Marshall. *Todo lo sólido se desvanece en el aire: La experiencia de la modernidad*. Trad. Andrea Morales Vidal. México: Siglo XXI editores, 2011. Impreso.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

- Burke, Edmund. *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*. Trad. Menene Gras Balaguer. Madrid: Alianza Editorial, 2014. Impreso.
- Calabrese, Omar. *La era neobarroca*. Trad. Anna Giordano. Madrid: Cátedra, 1999. Impreso.
- Calvino, Italo. *Las Ciudades Invisibles*. Madrid: Siruela, 2017. Impreso.
- Careri, Francesco. *Walkspaces. El andar como práctica estética*. Barcelona: Gustavo Gili, 2019. Impreso.
- Cassirer, Ernst. *Kant: Vida y Doctrina*. Trad. Wenceslao Roces. México: Fondo de Cultura Económica, 1948. Impreso.
- Castells, Manuel. *La cuestión urbana*. México: Siglo XXI, 2004. Impreso.
- Dondis A., Donis. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili, 1990. Impreso.
- Dorfles, Gillo. *El devenir de las artes*. Trad. Roberto Fernández y Jorge Ferreiro. México: Fondo de Cultura Económica, 1977. Impreso.
- Fontcuberta, Joan. *La cámara de pandora: la fotografi@ después de la fotografía*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2010. Impreso.
- Fontcuberta, Joan. *La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2017. Impreso.
- García Canclini, Néstor. *Imaginario Urbanos*. Buenos Aires: Eudeba, 1997. Impreso.
- Gehl, Jan. *La humanización del espacio urbano: La vida social entre los edificios*. España: Editorial Reverté, 2006. Impreso.
- Giddens, Anthony. *Un mundo desbocado: los efectos de la globalización en nuestras vidas*. Trad. Pedro Cifuentes. México: Taurus, 2000. Impreso.
- Gombrich, E. H., Julian E. Hochberg, Max Black y Maurice Mandelbaum. *Arte, percepción y Realidad: Conferencias en memoria de Alvin y Fanny Blaustein Thalheimer, 1970*. Trad. Rafa el Grasa. Barcelona: Paidós, 1983. Impreso.
- Gombrich, Ernst. *Arte e ilusión: Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Londres: Phaidon, 2002. Impreso.
- . *La imagen y el ojo: nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*. Madrid: Debate, 2000. Impreso.
- . *The story of art*. London: Phaidon, 1995. Impreso.
- González, César. *El espacio plástico. Consideraciones sobre la dimensión significativa del espacio*. México: UNAM-IIFL, 2014. Impreso.
- . *Apuntes acerca de la representación*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Filológicas, 2005. Impreso.
- Gubern, Román. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama, 1996. Impreso.

- Hacking, Juliet y David Company. *Photography: the Whole Story*. Londres: Thames & Hudson, 2012. Impreso.
- Johnson, William et al. *A History of Photography: from 1839 to the present: the George Eastman House Collection*. Köln: Taschen, 2015. Impreso.
- Kant, Immanuel. *Critica del juicio*. México: Editorial Porrúa, 1973. Impreso.
- Koolhaas, Rem. *Rem Koolhaas: Acerca de la ciudad*. Trad. Jorge Sainz. Barcelona: Gustavo Gili, 2015. Impreso.
- Lipovetsky, Gilles y Jean Serroy. *La Cultura-mundo: Respuesta a una sociedad desorientada*. Trad. Antonio-Prometeo Moya. Barcelona: Anagrama, 2010. Impreso.
- Lipovetsky, Gilles. *La Era Del vacío: Ensayos Sobre El Individualismo contemporáneo*. Barcelona: Anagrama, 2000. Impreso.
- Lizarazo Arias, Diego. *Iconos, figuraciones, sueños. Hermenéutica de las imágenes*. México: Siglo XXI editores, 2004. Impreso.
- Lynch, Kevin. *La imagen de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili, 1984. Impreso.
- Marzal, Javier. *Cómo se lee una fotografía: Interpretaciones de la mirada*. Madrid: Cátedra, 2011. Impreso.
- Mirzoeff, Nicholas. *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós, 2003. Impreso.
- Mongin, Olivier. *La condición Urbana: La ciudad a la hora de la mundialización*. Trad. Alcira Bixio. Buenos Aires: Paidós, 2006. Impreso.
- Munizaga, Gustavo. *Las ciudades y su historia. Una aproximación*. México: Alfaomega, 1999. Impreso.
- Newhall, Beaumont. *The History of Photography*. The Museum of Modern Art, New York, 2009. Impreso.
- Olea, Óscar. *Catastrofes y monstruosidades urbanas: Introducción a la ecoestética*. México: Trillas 1989. Impreso.
- Panofsky, Erwin. *La Perspectiva Como Forma Simbolica*. Trad. Virginia Careaga. Barcelona: Tusquets, 2003. Impreso.
- Schávelzon, Daniel. *La historia de un mural: Siqueiros en Argentina*. Buenos Aires: Corregidor, 2013. Impreso.
- Soulaiges, Francois. *Estética de la fotografía*. Trad. Víctor Goldstein. Buenos Aires: La marca Editora, 2005. Impreso.
- Tormey, Jane. *Cities and photography*. Gran Bretaña: Routledge, 2013. Impreso.
- Trías, Eugenio. *Lo Bello y Lo Siniestro*. Barcelona: DeBolsillo, 2006. Impreso.
- Tuan, Yi-Fu. *Romantic Geography: in Search of the Sublime Landscape*. Madison: University of Wisconsin Press, 2013. Impreso.

- Vilches, Lorenzo. *La lectura de la imagen: Prensa, cine, televisión*. Barcelona: Paidós, 1984. Impreso.
- Virilio, Paul. *Ciudad pánico: El afuera comienza aquí*. Argentina: Libros del zorzal, 2006. Impreso.
- Wölfflin Heinrich. *Conceptos fundamentales de la historia del arte*. Madrid: Espasa Calpe, 1952. Impreso.
- Zavala, Lauro. *La precisión de la incertidumbre: posmodernidad, vida cotidiana y escritura*. México, D.F.: Universidad Autónoma del Estado de México, 2006. Impreso.
- Zamora, Fernando. *Filosofía De La Imagen: Lenguaje, Imagen y representación*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2015. Impreso.
- Zunzunegui, Santos. *Paisajes de la forma: Ejercicios de análisis de la imagen*. Madrid: Cátedra, 1994. Impreso.
- Zunzunegui, Santos. *Pensar La Imagen*. Madrid: Cátedra, 1992. Impreso.

REVISTAS

- Adrià, Miquel. "Para que subsista, la arquitectura tiene que ser respetada. Conversación con Enrique Ciriani". *Arquine*. Mar. 2019: 20-21. Impreso.
- Hern, Warren. "Why are there so many of us? Description and diagnosis of a planetary ecopathological process". *Population and Environment* no. 12, 1990, pp. 9-39. Web. 23 de octubre 2017. <<https://doi.org/10.1007/BF01378549>>
- Lois, Carla. "Los mapas y las geometrías del espacio". *Terra Brasilis (Nova Série)*. Web. 3 de agosto 2019. <<https://journals.openedition.org/terrabrasilis/2029#ftn1>>
- ONU-Habitat Por un mejor futuro urbano. Web. 17 de julio 2018. <https://www.un.org/es/events/habitatday/pdfs/ONU-HABITAT_brochure.pdf>
- . Hacer de la densidad una variable fundamental. Web. 31 de marzo 2020. <<https://www.onuhabitat.org.mx/index.php/hacer-de-la-densidad-una-variable-fundamental>>

TESIS

- Balbuena, Yoatzin. *Ciudad e imagen de ciudad. Sobre la construcción contemporánea de la imagen fotográfica de la ciudad*. 2010. UNAM.
- Castañeda, Ana Carolina. *El antimapa como cartografía emocional. Percepciones sensoriales del espacio*. 2015. UNAM.

Dávila, Paola. *Paisaje sometido*. 2019. UNAM.
Garbuno, Eugenio. *Laberinto de utopía (una metáfora del caos urbano)*. 2003. UNAM.
---. *La estética del vacío: La desaparición del símbolo en el arte contemporáneo*. 2009. UNAM.
González Urdaneta, Ana Paula. *Megalópolis como cuerpo monstruoso*. 2017. UNAM.

PÁGINAS WEB

"La historia de la cartografía mundial a través de los mapas". Geografía infinita. Gonzalo Prieto. Web. 20 de noviembre 2019. <<https://www.geografiainfinita.com/2016/09/la-evolucion-de-la-cartografia-a-traves-de-15-mapas/>>

Sobre Gerardo Suter:

"DF penúltima región". *Issu*. Centro de la imagen. 19 de septiembre 2013. Web. 4 de diciembre 2016. <https://issuu.com/c_imagen/docs/df_penultimaregion>

Acosta, Anasella. "DF penúltima región. Entrevista a Gerardo Suter". *Cuartoscuro*. Cuartoscuro. 10 de octubre 2011. Web. 13 de septiembre 2016. <<http://cuartoscuro.com.mx/2011/10/df-penultima-region-entrevista-a-gerardo-suter/>>

Suter, Gerardo. "Palimpsesto". *Essais, chroniques et témoignages*. Artelogie. Web. 18 de Marzo de 2017. <<http://cral.in2p3.fr/artelogie/spip.php?article111>>

Sobre Jean-Françoise Rauzier:

"Vedute". *Jean-Françoise Rauzier*. Web. 29 de septiembre 2016. <<http://www.rauzier-hyperphoto.com/>>

"Jean-Françoise Rauzier y las hiperfotos". *El pensante. Tejiendo el mundo*. Web. 21 de enero 2017. <<https://www.elpensante.com/jean-francois-rauzier-y-las-hiperfotos/>>

"Jean-François Rauzier". Villa del Arte Galleries. Web. 30 de mayo 2017. <<https://www.villadelarte.com/jeanfrancoisrauzier>>

Sobre Michael Najjar:

"Netropolis". *Michael Najjar*. Web. 28 de Agosto 2016. <<http://www.michaelnajjar.com/>>

"Netropolis by Michael Najjar". *World Photography Organization*. Web. 23 de enero de 2017. <<https://www.worldphoto.org/pt/sony-world-photography-awards/winners-galleries/2019/professional/netropolis-michael-najjar>>

"Michael Najjar Netropolis". *Anti-utopias*. Web. 26 de septiembre de 2016. <<https://anti-utopias.com/art/michael-najjar-netropolis/>>

Lalueta, Inés. "Netropolis". *Metalocus*. Web. 14 de mayo de 2017. <<https://www.metalocus.es/es/noticias/netropolis>>

Sobre Michael Wolf:

"Architecture of density". *Michael Wolf*. Web. 12 de septiembre 2016. <<http://photomichaelwolf.com/>>

Sobre Michael Wesely:

Zhang, Michael. "Photographs Captured Over Years with an Open Camera Shutter". *Petapixel*. 16 de marzo 2012. Web. 2 de febrero 2017. <<http://petapixel.com/2012/03/16/photographs-captured-over-years-with-an-open-camera-shutter/>>

Sobre Pablo López Luz:

"Terrazo". *Pablo López Luz*. Web. 29 de noviembre 2016. <<http://www.pablolopezluz.com/>>

Loyola, Bernardo. "Pablo López Luz. La Ciudad de México, Acapulco y otros lugares vistos desde arriba". *Vice*. Web. 16 de octubre 2012. Web. 20 de febrero 2017. <http://www.vice.com/es_mx/read/pablo-lopez-luz>

"10 questions with photographer Pablo López Luz". *Ventana latina*. Web. 27 de marzo 2017. <<https://www.ventanalatina.co.uk/2013/06/10-questions-with-photographer-pablo-lopez-luz/>>

Sobre Peter Steinhauer:

"Peter Steinhauer". Web. 27 de marzo 2017. <<http://www.petersteinhauer.com/>>

Scott, Rory. "Arte y Arquitectura: Metamorfosis de Hong Kong documentado en la Serie 'Cocoon'". *Archdaily*. 23 de mayo 2014. Web. 20 de junio 2017.

<<http://www.archdaily.mx/mx/02-363627/arte-y-arquitectura-metamorfosis-de-hong-kong-documentado-en-la-serie-cocoon>>

Sobre Sohei Nishino:

"Diorama map". *Sohei Nishino*. Web. 14 de marzo 2017. <<http://www.soheinishino.com/en/>>

"Sohei Nishino" *Michale Hoppen Gallery*. Web. 11 de octubre de 2017. <<https://www.michaelhoppengallery.com/artists/25-sohei-nishino/overview/>>

"Sohei Nishino". *Prixpictet*. Web. 26 de abril 2017. <<http://www.prixpictet.com/portfolios/space-shortlist/sohei-nishino/bio/>>

Sobre Sze Tsung Leong:

"Cities". *Sze Tsung Leong*. Web. 7 de julio 2016. <<http://www.szetsungleong.com/>>

Wiseman, Adam. "Sze Tsung". *Adamwiseman*. Web. 22 de abril 2017. <<http://adamwiseman.photoshelter.com/gallery/Sze-Tsung/G0000Jwc2ip5JkA/>>

Sobre Vincent Laforet:

"Air". *Vincent Laforet*. Web. 11 de junio 2016. <<http://www.vincentlaforet.com/>>

"Laforet Air". *Laforet Air*. Web. 26 de abril de 2017. <<http://www.laforetair.com/>>

Mufson, Beckett. "Daring Photographer Captures Night Photos of NYC Skyline from 7,500 Feet". *Vice*. 12 de junio 2015. Web. 18 de enero 2017. <https://www.vice.com/en_us/article/aen3vg/daring-photographer-captures-night-photos-of-nyc-skyline-from-7500-feet>

Mufson, Beckett. "Daring Photographer Captures Night Photos of NYC Skyline from 7,200 Feet". *Vice*. 19 de marzo 2015. Web. 18 de enero 2017. <https://www.vice.com/en_us/article/z4q3q5/aerial-photos-capture-san-fransiscos-nightlife-from-7200>

Laforet, Vincent. "AIR. Los Angeles". *Vimeo*. Web. 12 de mayo 2017. <<https://vimeo.com/laforet>>

Laforet, Vincent. "AIR - A stunning photo series | Vincent Laforet | TEDxSanFrancisco". *TEDx Talks*. 23 de diciembre 2015. Web. 21 de noviembre 2017. <<https://www.youtube.com/watch?v=lnS3HDB9BiM>>

Sobre Yang Yongliang:

"From the new world". *Yang Yongliang*. Web. 20 de diciembre 2016. <<http://www.yangyongliang.com/>>

Gracias

Agradezco a la Universidad Nacional Autónoma de México que me permitió ser parte de su comunidad desde 2001, del mismo modo agradezco a la Facultad de Artes y Diseño donde me forme como diseñadora y en particular al Posgrado de Artes y Diseño que me brindó la oportunidad de seguir por el camino del arte.

Asimismo, agradezco al Doctor Jesús Felipe Mejía por todo su apoyo y disposición para dirigir este proyecto; a la Maestra Laura Evangelina Buendía por la hospitalidad que me brindó durante mi estancia en el Posgrado y sobre todo por ayudarme a entender el potencial de la fotografía en el arte; al Maestro David Mijangos por todo su tiempo y consejos invaluable al proyecto; al Doctor Eduardo Acosta por el interés mostrado en este estudio, así como sus enriquecedoras observaciones; a la Maestra Karla Hamilton por sus valiosos comentarios que me llevaron a la conclusión del trabajo; agradezco especialmente a mis maestros José Luis Aguirre y Abelardo Loya por toda la confianza, el apoyo y la orientación que me otorgaron en la producción gráfica del proyecto.

Agradezco a mi familia: mi mamá Sara, mi hermano Mar, mis hermanas Nancy y Araceli y mi papá Eduardo por compartir su hogar para construir el mio. A mi sobrino Migue y a mis sobrinas Astrid y Fer cuya pasión por la vida me inspira a continuar.

A mis amigas Marix, Blanca, Itzel, Marce, Anjos, Biniza, Guada, Michelle, Mitzi, Tabatha, Martha, Tona, Rosa, Cyn, Jess y Nadis, y amigos Luis Ibañez, Paulo, Alan, Vic, Bolthar, Marco y Salvador por ser un ejemplo constante de motivación, pero sobre todo por estar ahí, por apoyarme a seguir adelante y llevar a término ésta labor. ¡Muchas gracias!

Finalmente, doy gracias a todas aquéllas personas bellas que conocí durante este largo viaje y que, sin pedirlo, me brindaron su apoyo, muchas gracias este trabajo no se vería así de no ser por ustedes.