

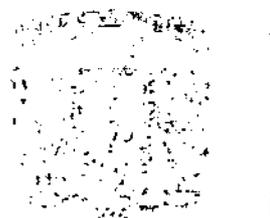
292193

ARQUITECTURA EFIMERA Y ESCENOGRAFICA.  
LOS "NO LUGARES"

En la segunda mitad del siglo XX, en occidente.

Presentada por: Arquitecta Adriana Quiroga Zuluaga.

Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura .  
Universidad Nacional Autónoma de México.





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.

# TESIS CON FALLA DE ORIGEN

# ARQUITECTURA EFIMERA Y ESCENOGRÁFICA. LOS "NO LUGARES"

En la segunda mitad del siglo XX, en occidente.

Tesis que para obtener el grado de: Maestro en Arquitectura presenta:  
Arquitecta Adriana Quiroga Zuluaga.

Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura .  
Universidad Nacional Autónoma de México.

2001

Director de Tesis: Dra. María Elena Hernández Álvarez.

Sinodales Propietarios: M. en Arq. Héctor García Olvera.  
Dr. Iván San Martín Cordova.

Sinodales Suplentes: M. en Arq. Isabel Briuolo Mariansky.  
Dr. Peter Krieger.

## DEDICATORIA.....

---

---

A mi familia: Alberto, Graciela y Marcela.

Gracias por enseñar y cultivar en mi, el significado del Hogar. "morar"...

Gracias por llenar con amor cada minuto de mi vida.....

## AGRADECIMIENTOS.....

---

- A la Universidad Nacional Autónoma de México. Por darme la oportunidad de realizar esta investigación y poder continuarla a futuro.
- A la Secretaría de Educación Pública de México. Por su apoyo económico durante la realización de la maestría.
- A la Dra. María Elena Hernández y al grupo architectum por su apoyo incondicional y creativo en la generación de proyectos autogestivos, como es el caso de esta investigación.
- A mis sinodales por sus aportaciones y observaciones, las cuales ayudaron a encaminar esta investigación.
- A mis amigos mexicanos por enseñarme a cultivar mi segundo hogar.
- A mis amigos colombianos en México. Mi familia adoptiva. Por su apoyo total y sincero durante mi estancia.
- Al equipo humano del centro de cómputo y del posgrado por haber soportado y apoyado mis inquietudes.
- A mis amigos y familiares en Colombia, por estar durante muchos años presentes en diferentes ciclos de mi vida.

A todos: Gracias Totales.....

	Pag
ólogo.....	1
roducción.....	2
ntecedentes *	
actores generadores de lo efímero y escenográfico en la arquitectura.....	13
Mito, Rito y Ritual.....	14
Lenguaje.....	16
Imaginación.....	18
El Significado del valor para el ser humano.....	21
La imagen en la cultura. El sentido de pertenencia.....	22
 <b>Primera Parte.</b>	
El concepto de lugar.....	29
1. El concepto de "no lugar.".....	32
 <b>Lo Efímero y escenográfico de los "no lugares"</b>	
Espíritu de una sociedad y su representación.....	37
1 El ser humano en la representación.	
2 El espacio escénico como "manifiesto" del espíritu de una sociedad.	
Lo efímero en la obra.....	45
1 Arte efímero.	
2 Arte efímero en la escenografía y la arquitectura de los "no lugares."	
Espacio y arquitectura.....	49
1. Espacio natural transformado.- Territorio-	
2. El espacio como Escenario.	
3. El concepto del espacio en la arquitectura desde el movimiento moderno.	
 <b>Segunda Parte.</b>	
<b>Arquitectura de los "no lugares."</b> .....	<b>61</b>
1. Determinantes socioculturales en la producción de la arquitectura de los "no lugares".....	63
1.1 La arquitectura de los "no lugares". Comunicación de masas.	
1.2 Sobremodernidad. La aceleración de la historia.	
1.3 Fenómeno de la globalización.	
2 Globalización de la arquitectura.....	71
Factores que potencian la lectura del concepto del "no lugar" en la arquitectura.....	73
 <b>Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar"</b> .....	<b>83</b>
<b>El Museo. Eje de consumo cultural para las masas.</b> .....	<b>84</b>
1 El museo como elemento globalizador de la cultura.	
2 Factores que potencian al museo como elemento globalizador de la cultura.	
<b>EL Centro Comercial. Contenedor del consumo para las masas.</b> .....	<b>90</b>
1 El espacio hiperreal de los centros comerciales.	
2 Factores que potencian al centro comercial como elemento globalizador del consumo.	
3 Aplicación a un centro comercial en la ciudad de México.	

## Índice Temático

---

3. El aeropuerto. Medio de transporte y de consumo masivo.....	97
3.1 Factores que potencian al aeropuerto como elemento globalizador de transporte y consumo masivo.	
Para concluir y seguir.....	10
Bibliografía.	
Anexos.	
1 La ciudad como espacio escénico.	
2. Curso monotemático.	

mos parte de un siglo con enormes cambios tecnológicos que nos han ido erando radical y fundamentalmente nuestra forma de vida cotidiana; nuestro hilo de vida, netamente efímero <sup>1</sup>, hace parte de la sociedad de consumo, el mer y desechar se vuelve cada vez punto primordial de una convivencia, viene en todo esto la facilidad de tener un mundo alterno al nuestro que es dado gracias al descubrimiento de la cuarta dimensión, el tiempo. Todo esto se da por la nformación de la globalidad, misma que genera una fuerte demanda en todos aspectos, pero que para nuestro estudio se plasma específicamente en la demanda arquitectónica que se extiende con igualdad de parámetros por todo el mundo, dejando huella de los ideales de una sociedad que parece no tener clara idea de hacia donde se dirige.

Por consiguiente en la actualidad el contexto socio-cultural de la arquitectura, se manifiesta en algunos objetos arquitectónicos que tienen como características el ser efímeros y escenográficos. Al cumplir estas características al interior de los objetos arquitectónicos se puede percibir una lectura de "no lugares."

El término "no lugar" es designado por la antropología social contemporánea, aplicándose en esta investigación a un tipo de arquitectura que en la actualidad es el resultado de todo este *boom* de información que nos llega, "el mundo de la superabundancia." Este estudio antropológico de los "no lugares" es la raíz e hilo conductor de esta investigación, la cual busca dar parámetros más claros sobre la arquitectura que estamos generando.

El arquitecto participa en el proceso de las ideas arquitectónicas demandadas para transformarlas, inicialmente en imágenes y luego plasmarlas en objetos útiles que aspiran a ser considerados por la estética actual como "bellos". La respuesta dada; en el momento que los objetos arquitectónicos son puestos en escena para los personajes que lo han demandado.

---

<sup>1</sup> cuando el término efímero cuando un objeto deja de ser usado o valorado por el usuario en un corto periodo de tiempo.

## INTRODUCCIÓN.

La siguiente investigación surge a partir de la reflexión personal sobre algunos objetos arquitectónicos, descritos en el prólogo, que consideraba estaban desligados al contexto urbano y se manifestaban como réplicas arquitectónicas dentro del marco sociocultural de las ciudades latinoamericanas. Por consiguiente, se hizo importante establecer las siguientes preguntas:

¿Por qué estos objetos arquitectónicos en la actualidad se leen como estereotipos dentro de algunas ciudades latinoamericanas? ¿Es el caso de Santafé de Bogotá y de ciudad de México.

¿Cómo potencia el contexto sociocultural en la elaboración de estos objetos para que se conviertan en representaciones físicas de la sociedad globalizada?

¿Son al interior estos objetos arquitectónicos escenografías, que informan un espacio escénico, para que el individuo desarrolle su papel en un determinado tiempo?

¿Cómo se puede determinar el valor asignado por el usuario en estos objetos arquitectónicos? Es decir la relación de uso entre el objeto y el usuario que lo mantiene en continuo cambio.

¿Cómo otras áreas, independientes a la arquitectura, estudian la influencia de este tipo de espacios en el comportamiento humano cual puede ser su aportación para esta investigación?

Dentro del mundo de la arquitectura existen elementos socioculturales generadores de una comunicación no verbal, que relaciona al ser humano con respecto a su contexto. Esta comunicación simbólica convierte a la arquitectura en materia tangible (*escenografía*) que "Puesta en escena" con el fin de manifestar ante ella las respuestas emotivas del ser humano con respecto a su contexto sociocultural.

Esta idea anterior me llevó a analizar algunos géneros de edificios, cuyos espacios interiores se caracterizan por ser convertidos en escenografías y porque la relación subjetiva del usuario con respecto al objeto en el momento que es consumido, es efímera. Este tipo de objetos arquitectónicos promueven la lectura del concepto de "lugar." Concepto asignado en la actualidad por la antropología cultural contemporánea, al tipo de objetos arquitectónicos de los cuales esta investigación se ocupa. Siendo este término la raíz de este estudio para definir una nueva lectura arquitectónica.

Entendiendo que el lugar define un límite que se relaciona con el ser humano, con su contexto físico histórico y con el tiempo, el lugar se convierte así en la apropiación del espacio donde el ser humano define una temporalidad.

## INTRODUCCIÓN.

---

A diferencia del "no lugar", concepción diferente del lugar, donde el límite no está completamente definido, en su interior el espacio está en continuo cambio. El espacio se convierte en el contenedor donde circulan bienes y servicios para que el ser humano los consuma.

Hipótesis: Algunos objetos arquitectónicos en la actualidad son respuesta a la concepción atropológica social de los "no lugares". Este tipo de objetos funcionan como contenedores de escenografías, donde el valor asignado para que sea efímero depende de la relación del usuario con respecto al objeto arquitectónico.

Esta investigación pretende cumplir con los siguientes objetivos:  
General.

1. Demostrar en la actualidad que existen algunos objetos arquitectónicos cuyos espacios al interior son escenografías, para que el ser humano desarrolle un papel acorde con el contexto sociocultural al que pertenece. Donde el valor asignado por el usuario es efímero.

Particulares:

1. Explicar los conceptos de lugar y "no lugar" actualmente y cómo se puede dar la lectura del "no lugar" en algunos objetos arquitectónicos

2. Describir a través de la historia la aplicación de factores socioculturales como el mito, el rito, el ritual, la imaginación, la fantasía, etc... En la realización de objetos arquitectónicos que funcionan como escenarios para que el ser humano en comunidad manifieste sus emociones.

3. La arquitectura de los "no lugares" brinda escenarios arquitectónicos, donde se representan contextos (no literarios) que pueden ser parte de una obra teatral. Con ello se busca: Mostrar analogía que existe entre la escenografía y la arquitectura para poder llegar a entender el significado de una "Arquitectura puesta en escena".

4. Demostrar que la arquitectura de los "no lugares" en su interior está conformada por espacios efímeros y escenográficos, los cuales la sociedad en la actualidad se acostumbra a habitar.

5. Analizar la importancia de algunos factores que promueven y potencian la lectura e identificación del concepto de "no lugar" en la arquitectura.

6. A través del análisis de algunos géneros de edificios considerados por la antropología como "no lugares", dentro del marco de la arquitectura, se pretende percibir los factores que potencian la lectura del concepto de "no lugar."

## INTRODUCCIÓN.

ace interesante la aportación de esta investigación.

Anexos: Para poder tener una lectura de la arquitectura de los "no lugares" fue necesario estudiar, de manera general, algunas ciudades donde su conformación urbana fue resultado de la unificación de las características pertenecientes a este tipo de espacios. Tal es el caso de Disney, Celebration, las Vegas entre otras. Quedando abierta la posibilidad de investigar "La ciudad como espacio escénico" y poder definir, el efecto que este tipo de arquitectura causa dentro de la escala de la ciudad.

Por último, quiero dejar claro que no es el propósito de esta investigación, ser una crítica a las herramientas que se utilizan tradicionalmente para la realización de algunos objetos arquitectónicos, mi objetivo ha sido acercarme y profundizar en otras disciplinas; en especial el área de las humanidades, para descubrir cual es el comportamiento del ser humano con respecto a la arquitectura de los "no lugares".

Determinando que en toda investigación no existe una verdad absoluta, el contenido de la misma no implica ni reafirma un tono de adhesión a la sociedad de consumo; es totalmente lo contrario es una invitación y una apartación a la teoría del diseño arquitectónico para descubrir, sin necesidad de ponderar, el estudio de áreas ajenas a la arquitectura que ayudan a clarificar la conformación de algunos objetos arquitectónicos.

## INTRODUCCIÓN.

de manera personal se busca reflexionar sobre los anteriores objetivos y comprender con ello que disciplinas ajenas a la nuestra dentro del marco de la arquitectura, investigan muy ampliamente sobre el estudio del espacio y lo que ocasiona en el comportamiento humano. Esto ayuda a visualizar la investigación en el campo de la arquitectura de una forma más rica, amplia y recursiva para definir una postura personal y un compromiso profesional.

La investigación se ha generado del taller de investigación de arquitectura y Humanidades, donde a través del trasfondo de las Humanidades, se busca analizar el proceso de transformación que ha vivido la arquitectura de los "no Lugares." Considerándola como representación del espíritu<sup>2</sup> de una sociedad occidental de consumo que hace parte del proceso de globalización.

La arquitectura se proyecta a raíz de una serie de condicionantes y demandas sociales, pero dentro de ellas existen escenas cotidianas que son resultado de un marco espiritual y que lleva al hombre a cuestionar, plasmar o reproducir el hecho de su existencia. Con esto se reafirma la teoría de Hegel sobre el papel del arquitecto:

La primera realización del arte<sup>3</sup> correspondiente a la forma simbólica fue la arquitectura, donde el arquitecto tiene como misión: Conferir a la naturaleza inorgánica transformaciones que debido a la magia del arte, a la aproximación del espíritu y a los materiales que la trabajan, representen por su aspecto exterior y directo, una pesada masa mecánica. Sus formas continúan siendo de naturaleza inorgánica y ordenadas de acuerdo con las relaciones abstractas de simetría."

En este sentido las ciudades actuales hablan globalmente; nos enfrentamos a una arquitectura que es respuesta de una sociedad de consumo globalizada, rápidamente adaptada a enorme cambios que convergen alrededor de ella y determinan la evolución de la ciudad.

La arquitectura de los "no lugares", hace parte de la sociedad de consumo y puede verse análoga y conceptualmente como una "puesta en escena", entendiendo que la arquitectura en este caso es materia tangible, que plasma el deseo del hombre de vivir su imaginario. Con esto cada espacio creado implica un orden y la colocación de los elementos que la conforma un escenario.

Los cambios tecnológicos, la evolución de los medios masivos de comunicación, y la rapidez de los medios de transporte colectivos, entre otros, han sido patrones que promocionan y ayudan a entender lo que implica el término efímero y escenográfico dentro de la ciudad actual. Por otro lado promueven una lectura del "no lugar" interior de algunos espacios arquitectónicos.

---

2 No es el objeto de esta investigación dar una definición objetiva de espíritu, considero que va de acuerdo a la posición del ser humano frente a su contexto. En esta parte se hace referencia a las características emocionales, es decir al vigor natural y la virtud que allenta y fortifica al cuerpo para obrar.

3. Arte Para Hegel, significaba "El Conocimiento de las leyes del espíritu". Semiótica del arte y de la arquitectura. Décio Pignatari Pag. 69

## INTRODUCCIÓN.

---

El cuerpo de esta investigación está conformado por:

Antecedentes: Algunos elementos con características sociales, antropológicas y culturales como: el mito, el ritual, el rito, el lenguaje, la comunicación, la imaginación, la fantasía, lo simbólico y el sentido de pertenencia entre otros, fueron factores generadores desde el origen del ser humano y su conformación como comunidad, de objetos arquitectónicos que eran escenarios; donde el ser humano podía manifestar y representar sus respuestas emocionales con respecto a su contexto natural y social.

Estos escenarios son los primeros objetos arquitectónicos que tienen una amplia relación con la analogía entre escenografía y arquitectura, eran espacios destinados al ocio, la celebración de rituales, ritos y fiestas o para la realización de juegos y de obras de teatro, entre otros. Son los primeros espacios diseñados para la sociedad en masa, que buscaba consumir el espacio con el fin de manifestar todas sus emociones.

### Primera Parte:

En la primera parte, se dará una breve visión a través de las humanidades, de patrones que han determinado ver a la arquitectura como representación del espíritu de un pueblo. De igual manera se explica los términos escenografía, efímero y su analogía con la arquitectura. Conformada por los siguientes capítulos:

#### 1. El concepto de lugar y "no lugar".

Se hace necesario explicar que se entiende por lugar y "no lugar" con el fin de brindar al lector el marco de referencia en donde esta investigación se encuentra ubicada. Tomando las teorías existencialistas se define el concepto de lugar y su relación directa con el "no lugar".

- Durante el proceso de la investigación siempre se hizo incipiente el comportamiento que el ser humano tiene frente a la realización de estos espacios, por ello se retoma la concepción del espíritu de una sociedad para enfatizar el concepto de lugar a partir de las posiciones existencialista y de "no lugar" a partir de las posiciones antropológicas contemporáneas.

El lector a base del siguiente análisis podrá descubrir que el hilo conductor de la siguiente investigación es la lectura del concepto de "no lugar" en algunos géneros arquitectónicos; para con ello demostrar la relación del ser humano con estos géneros arquitectónicos.

---

\*.Intra.vid. Capítulo 2, Primera Parte.

## INTRODUCCIÓN.

---

Lo efímero y escenográfico de Los "no lugares": Al tomar como referencia Hegel y "La Fenomenología del espíritu" se determina la importancia que tiene para esta investigación, el carácter emotivo del ser humano, como impulsador de representaciones físicas de carácter simbólico.

es el caso de los espacios destinados para eventos, donde se une el individuo con su comunidad.

Hegel nos habla sobre como toda manifestación física es respuesta del espíritu de una sociedad que va evolucionando. Siendo el arte considerado como manifestación física, donde su material exterior devuelve y representa un material interior que esta lleno de imágenes, formas y representaciones subjetivas del espíritu humano. Por consiguiente la arquitectura se convierte en forma artística simbólica, ya que por medio de su exterior indica los significados que contiene en su interior.

Al mismo analizaremos el papel del ser humano en la representación simbólica, es decir estos espacios "escénicos" en su interior, son utilizados para que el individuo adopte un papel que es parte indisoluble de la manifestación emotiva de todo ser humano.

Esta manifestación al ser representada en materia tangible, tiene una valoración asignada por el uso, relación entre usuario-objeto arquitectónico, que es efímera; lo cual nos lleva a definir que es lo efímero en la obra y su conformación como arte; entablando bases para la lectura de la arquitectura de los "no lugares".

Por último, dentro de este apartado, entramos a hablar del espacio donde converge todas las manifestaciones humanas, analizamos tres concepciones de espacio y haremos un breve resumen del espacio desde el movimiento moderno hasta nuestro días, para así poder entrar a analizar la segunda parte de esta investigación que hace referencia a la lectura del concepto de "no lugar" en la arquitectura actual.

### Segunda Parte:

La segunda parte explica cómo ciertos factores socioeconómicos, después de la segunda guerra mundial influyen en el desarrollo de algunos géneros arquitectónicos y a grande escala en algunas ciudades en América. Estos objetos arquitectónicos son emplazados dentro de una globalidad mundial que va careciendo de lugar y de una lectura de identidad (el concepto de "no lugar").

La actualidad sirven como marco de representación del espíritu de la sociedad de consumo.

Esta parte se encuentra desarrollada en dos capítulos:

## INTRODUCCIÓN.

I. Arquitectura de los "no lugares.": Esto implica ver el espacio como una producción de consumo que es resultado de:

1.1 Determinantes socioculturales en la producción de la arquitectura actual: Se explica como el contexto sociocultural actual, está influenciado por la tecnología, los medios masivos de comunicación y de transporte entre otros, y se convierten en manifestaciones físicas, a las que hace referencia Hegel, o materia tangible (escenografía) que representan el espíritu de un tipo de sociedad en la actualidad.

Esto nos lleva a entender el concepto de los "no lugares" como una herramienta de lectura para algunos géneros arquitectónicos donde al interior sus espacios son efímeros y escenográficos. Dichos espacios se encuentran en continuo cambio, de acuerdo a la influencia del consumo y a la sociedad que determina las últimas tendencias de la moda.

1.2 La Globalización de la arquitectura de los "no lugares": esta parte nos centramos a analizar como los objetos arquitectónicos en la actualidad están ampliamente influenciados por el fenómeno de la globalización mundial. Tal es el caso de los centros comerciales, aeropuertos, bares, museos entre otros.

Este análisis brinda la oportunidad de establecer hipotéticamente *factores que potencian la lectura del "no lugar" en la arquitectura actual.* Estos factores pueden servir como instrumento de lectura de algunos objetos arquitectónicos como de herramienta, al momento de diseñar dichos objetos. Se centran en los posibles efectos que causan estos espacios en el comportamiento del ser humano al consumirlos.

### II. Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar".

Reconociendo algunos géneros arquitectónicos donde existe una lectura clara del concepto de "no lugar", se toman algunos géneros de edificios para poder ejemplificar ampliamente que es un "no lugar" y cómo esta concepción antropológica actual puede ser una herramienta para la lectura de algunos géneros de edificios en la actualidad.

Estos ejemplos coadyugan a la comprensión de que los espacios en su interior sean efímeros y escenográficos.

Cabe aclarar que este capítulo se centra en describir a través de los factores antes mencionados como se puede dar una lectura del concepto del "no lugar" en géneros arquitectónicos. Para algunos lectores estos géneros arquitectónicos pueden tener una lectura completamente diferente y es lo que

*“ La tradición oral mantiene presente en la mente de todos los hombres; el mito, el lugar geométrico común de todas las creencias de todas las técnicas, que hace imposible la menor discusión de los valores consagrados, estrictos y definitivamente establecidas por la sociedad”*

*Historia de La Utopía. Jean Servier.*

## ANTECEDENTES.

Factores generadores de lo efímero y escenográfico en la arquitectura.

Origen de las primeras manifestaciones del hombre sedentario en respecto a su contexto, encontramos la necesidad de establecer una comunicación no verbal con aquellos fenómenos naturales que estaban ajenos a su pensamiento. Ejemplo de ello encontramos en la sepultura como primer signo que relaciona las culturas lo ausente y que manifiesta el pasado en un presente. La sepultura es una de las razones principales que temporaliza al ser humano y lo sitúa dentro de un espacio para conformación grupal.

*Todo signo en la medida en que existe como tal, está destinado a ser pasado, pues como huella se relaciona con lo ausente; todo signo en la medida en que se da y se percibe como tal, está destinado a darse como presencia manifiesta en la percepción"<sup>4</sup>*

La forma de manifestación de tipo simbólico se convierte en la mera representación escenográfica del ser humano ante la naturaleza, es decir la necesidad que tuvo el ser humano desde sus orígenes de manifestar a través de signos las respuestas motivadas frente a su contexto. El ser humano crea algunos espacios arquitectónicos que se convierte en la materia tangible de esta en escena para poder ser el medio de intercomunicación entre el ser humano y los fenómenos de la naturaleza que estaban ajenos a su realidad.

La arquitectura no solamente surge como respuesta de refugio, sino que es la principal característica para su conformación, también surge como necesidad de manifestar y de representar. Esto conlleva a la conformación de espacios que desde el principio fueron determinados como lugares donde no se mora, entendiendo que lugar, en esta investigación, hace referencia al significado de morar y estos espacios a los que hacemos referencia tenían como única función ser el centro de rituales y ceremonias.

Con la evolución de la historia estos lugares se convierten en los generadores del teatro pero también hacen parte de la conformación de espacios destinados para el ocio, el comercio, la diversión y la cultura entre otros. Aquí el espacio es habitado de manera efímera <sup>5</sup>, porque lleva como propósito generar una conformación de uso que va de acuerdo al tiempo estimado por el usuario durante su utilización.

En esta continuación vamos a manejar algunos factores socio-culturales que dieron origen a este tipo de arquitectura. Nos remontaremos a la historia y algunos lugares que manejaron las



Imagen 1. Grabado .Maya.

---

4. Cultura, Signo y Manifestación. Román Esqueda. Universidad Intecontinental.

5. Etimológicamente, la palabra efímero sale del griego Ephémeros. De Héméra que significa día.

Se aplica a lo que dura sólo un día, breve, corto, fugaz, fugitivo, pasajero.

## ANTECEDENTES.

---

primeras concepciones de lo efímero y escenográfico en la arquitectura. De esta manera podremos extrapolar y entender conceptos sociales-antropológicos contemporáneos, tales como una lectura de "no lugar" en algunos objetos arquitectónicos.

### 1. Mito, Rito Y Ritual.

Etimológicamente la palabra mito<sup>6</sup> es utilizada por la literatura y religión griega para relatar los hechos de los dioses o las aventuras heroicas antepasadas, de igual manera, el concepto de mito surge como la necesidad que el ser humano tiene de justificar todo, de dar una respuesta a los fenómenos naturales que comprende.

Antes del siglo XIX no existía una estructura de pensamiento que se centrara en el estudio del pensamiento mítico. El no poder definir el porqué de los elementos imaginarios que el ser humano creaba para comenetrarse un poco más con el mundo que estaba viviendo era uno de los temas que se dejaban en el segundo plano dentro del pensamiento antropocéntrico que dio a partir del renacimiento.

El pensamiento romántico (siglo XIX) empezó a preguntarse él por qué de estos fenómenos y su influencia en las grandes culturas. Para el movimiento romántico del siglo XIX no podía existir una diferencia entre mito y realidad. Pensadores como Tylor, Frezer, Müller y Herbert Spencer definían al mito como una masa de ideas, representaciones, creencias teóricas y juicios que se consideraban como un fenómeno social manifestado a través del lenguaje.

Las emociones internas del ser humano generan manifestaciones físicas, que se van convirtiendo en actos y rituales; Aquí el mito convierte en el elemento épico y el rito en su elemento dramático.<sup>7</sup>

Con el pensamiento político moderno empieza a ser importante la aparición de un nuevo poder: El Pensamiento Mítico, estudiado a través del método racional. Un ejemplo es el sistema Schelling que le da al mito una gran importancia a través del idealismo trascendental que lo define como un sistema de identidad.

A mediados del siglo XIX se empieza a considerar la relación íntima entre mito y lenguaje, siendo el mito el que desafía todas las reglas lógicas y el lenguaje el que ofrece un carácter lógico fuente de sustento para el mito. Sus raíces son comunes pero no son idénticas en su estructura; esta relación da la posibilidad de ver al mito como una de las más grandes fuerzas de la civilización que conecta o explica las actividades humanas. Ejemplo de esto lo encontramos en la alquimia que precede a la química y en

---

6. Diccionario Crítico Etimológico E Hispánico. J Corominas, J.A Pascual.

7. El Mito del Estado. Ernest Cassier. Pag 34

8. Filósofo contemporáneo a Hegel, creador del sistema de Schelling; era un " Sistema de Identidad". En Un sistema como este no podía establecerse una brusca distinción entre el mundo " subjetivo" y el "objetivo" El universo es un universo espiritual y este universo espiritual forma parte de un todo, orgánico y continuo. Idem Pag 24.

## ANTECEDENTES.

Imagen ambiental Sirve como contexto general dentro del cual el individuo puede actuar o al que pueda asociar su conocimiento. En este sentido se parece a un conjunto de creencias o de costumbres sociales, pues constituye un organizador de hechos y posibilidades.<sup>27</sup>

Las imágenes se organizan de diferentes maneras, a través de un sistema de referencia abstracto y generalizado que para algunas ocasiones esta explícito en el lugar, pero también se puede referir a un modo habitual de ubicación o relación de rasgos. Al organizar simbólicamente el paisaje se ayuda a establecer una relación emocional y segura entre el medio ambiente y los seres humanos.

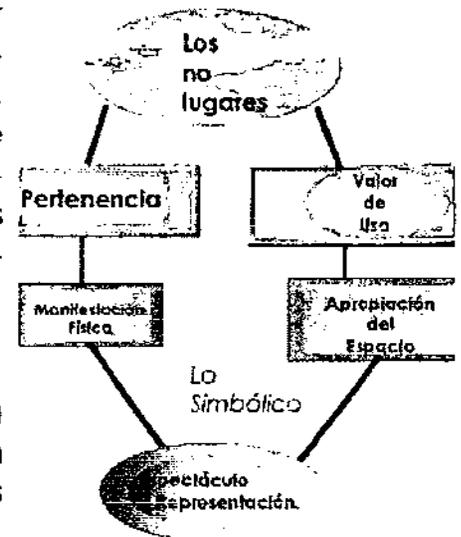
Por lo tanto la creación de una imagen ambiental implica un proceso bilateral entre observador y lo observado, algo que se manifiesta de igual manera en el espectáculo. Lo que el observador percibe es la forma exterior donde su calidad de interpretación y organización, independiente a su valoración, influye. De igual manera, existen cualidades visuales en determinados rasgos del paisaje que los convierten en motivos inevitables de atención, precisamente por el poder selectivo de la vista y la mente. Entre ellos encontramos la sacralidad, que concentra los rasgos más notables del vínculo del ser humano con la naturaleza.

### 3. Lo Simbólico.

La conformación de imágenes ambientales dentro de una comunidad, como manifestaciones físicas, en algunos casos son creadas por el ser humano que buscan reflejar a través de sus símbolos procesos históricos que son parte de su desarrollo. Tomando la arquitectura desde este punto de vista, manifestación física, que depende de la asociación para su percepción y de la asociación para su creación. Tomando como referencia la teoría del movimiento asociacionista, podemos hablar del símbolo como manifestación física que sirven para entablar un modelo imaginario de una arquitectura anterior y que ayuda a la reproducción de elementos en el diseño de una nueva arquitectura.

Algunas teorías sobre el simbolismo que maneja la asociación y su relación con la arquitectura son:

*Typology and design Method* - Alan Colquhoun :La arquitectura es parte de un sistema de comunicación dentro de la sociedad. Colquhoun expone las bases antropológicas y psicológicas para el uso de una tipología de formas en el diseño, afirmando que no estamos libres a las formas como modelos tipológicos, si no que, creemos ser libres. Perdemos el control sobre un sector muy activo de nuestra imaginación y de nuestra capacidad para



Gráfica 3. Los "no lugares", su sentido de pertenencia y su valor de uso.

27. dem. Pag 148

## ANTECEDENTES.

comunicarnos con los demás.<sup>28</sup>

Asegura que existe un paralelismo entre tales sistemas y los procedimientos por los cuales el hombre moderno sigue abordar el mundo. Lo que era cierto para el hombre primitivo en todas las ramificaciones de su vida: práctica emocional, la necesidad de representar el mundo fenoménico de tal manera que dé lugar a un sistema lógico y coherente, persiste en nuestras propias organizaciones y muy concretamente en nuestras actitudes hacia los objetos artificiales de nuestro entorno.

2. Ernst H. Gombrich <sup>29</sup> – *Meditaciones Sobre un Caballo Juguete – La necesidad perceptiva psicológica de representación en el arte y la arquitectura.* Esta teoría tiene como contexto para su investigación el simbolismo desde el movimiento moderno y sus influencias en la arquitectura actual.

Rechaza la creencia nacida de la teoría expresionista moderno donde "Las formas tienen contenido fisonómico o expresivo a través del cual nos comunica directamente".

Gombrich demuestra esto, a través de las cualidades afectivas inherentes a los colores, concretamente en el caso de las señalizaciones de tráfico.

Esta fácil inversión explica, el triunfo de la convención sobre la fisonomía en nuestra comprensión del significado de la forma. Existen teorías que en sí mismas son manifestaciones físicas de hechos humanos, sino que en el mundo real incluso en el mundo de la tecnología avanzada, no son totalmente determinantes. Hay siempre áreas de libre elección; si en un mundo de tecnología pura esas áreas se abordan invariablemente adaptando soluciones previas, con mayor razón ocurrirá lo mismo en la arquitectura, donde las leyes y los hechos son todavía menos capaces de desembocar directamente en la forma. Admite que los sistemas de representación no son totalmente independientes de los hechos del mundo objetivo, y que en realidad el movimiento moderno en arquitectura fue un intento de modificar los sistemas representacionales que se habían heredado del pasado preindustrial y que ya no parecían operativos en el contexto de una tecnología que cambiaba rápidamente.<sup>30</sup>

La importancia de estas manifestaciones simbólicas como respuesta que se da a través de las artes, teniendo en cuenta a la arquitectura como parte de ellas, depende del contexto sociohistórico y de las condiciones culturales en donde se encuentra envuelto. Si observamos desde la antigüedad el ser humano creando manifestaciones físicas que para algunos casos se convierten en expresiones simbólicas determinantes, con el fin de entablar un territorio que hace parte de la condición cultural



Imagen 8. Grabados en piedra. Teotihuacan.

28. Aprendiendo De Las Vegas.

Robert Venturi. Pag. 163

29. Idem. Pag 164

30. Idem Pag 164

## ANTECEDENTES.

le pertenece. Es por ello que se sigue teniendo en cuenta la concepción humana de la representación como legado histórico como necesidad indispensable de comunicar.

Antes de continuar con esta investigación, tomemos uno de los muchos ejemplos característicos de la cultura Mesoamericana, que condensa todo lo anteriormente descrito. En la actualidad sigue conservando su importancia como lugar donde se realizaron rituales, espectáculos y peregrinaciones para servir a sus dioses.

Teotihuacán "lugar donde nacen los dioses" o "donde los hombres se convierten en dioses". Aquí el mito está manifestado a través de la inmortalidad, el recorrido por la calzada de los muertos muestra el deseo de la cultura Mexica de dar la posibilidad de la vida eterna, semejante a la de los dioses.

Este lugar sagrado para el peregrinaje interno y externo ha de culminar siempre en un punto especialmente significativo. "Los lugares sagrados, motivos del peregrinaje humano, se gestan por la confluencia de tres ámbitos o moradas del deseo: Un símbolo ascendente, espiritual o religioso, un paisaje con fuerte carga expresiva "Genius Loci" y un espacio arquitectónico que se comporta como recipiente último"<sup>31</sup>

El recorrido por la calzada de los muertos nos lleva a visitar diferentes templos y palacios que invitaban a la ofrenda, la danza y al encuentro entre sus peregrinos. La realización de murales e imágenes diseñadas en piedra buscaban el contacto del ser humano con sus dioses de manera directa. El manejo de plazas en desnivel, utilizados para el flujo de sus peregrinos, da la posibilidad de ver diferentes horizontes que aparecen y desaparecen con el juego de los templos, de pirámides y de su contexto natural.

Esta relación directa con su contexto natural está fuertemente marcada por las pirámides de la luna y el sol. La pirámide de la Luna tiene un volumen menor pero su ubicación es lo que prevalece. A diferencia de la del Sol cuyo volumen, mayor, devora muy sutilmente el cerro que se encuentra en su parte posterior. A pesar de su volumen, la pirámide del sol no es nunca agresiva ni dominante.

Otro elemento característico dentro del complejo sagrado, es el espacio destinado para el juego de pelota. Aquí los antiguos peregrinos, sacrificaban sus vidas a los dioses en el momento de finalizar el juego.

Lo que es poco de lo que se puede decir de Teotihuacán es un ejemplo de arquitectura que brilla en la actualidad y que reúne los factores generadores de lo efímero y escenográfico en la arquitectura. Factores como la imaginación, la fantasía, el lenguaje, la



Imagen.9. Teotihuacán.  
[www.earthwisobm.com](http://www.earthwisobm.com)

31. Revista Arquitectura. Teotihuacán: Una lección contemporánea del deseo. Luis Mariano Aceves. Pág 15. Número 4.

## ANTECEDENTES.

---



Imagen10.Teotihuacan.

[Http://teotihuacan.campus.tam.ttesm.mx](http://teotihuacan.campus.tam.ttesm.mx)

imagen de pertenencia y lo simbólico. Prevalece como el lugar de nuestros antepasados, desde su creación fue pensado para estar en contacto con los seres supremos, siendo el peregrinaje una de las mayores aportaciones del ser humano para sus dioses.

## ANTECEDENTES.

irología a que precede a la astronomía.

Con el nacimiento de la cultura surge simultáneamente el signo. La relación entre mito y cultura, se da con el surgimiento simbólico del signo; ya que el signo para sus inicios era la huella que relacionaba lo ausente, destinado para darse como presencia de aquello que ya no estaba presente.

Para Vico, la cultura puede ser vista de acuerdo a tres acepciones:<sup>9</sup>

Estabilización de los grupos humanos por la capacidad de cultivar los campos.

El entierro de cadáveres que lleva a la conformación de territorios por medio de la erección de monumentos. "Lo Humano es en tanto la muerte se instala como signo".

El conocimiento y las labores del intelecto como ideal de transformación. Para nuestro caso haremos referencia a la segunda acepción, porque la conformación de un territorio implica la delimitación física y son estas puestas en escena del ser humano, los primeros acercamientos a la arquitectura.

Por consiguiente una de las primeras manifestaciones físicas humanas, se da con las interpretaciones del culto a los muertos; el mito se convierte en el elemento épico de la primitiva vida religiosa que brota de las profundas emociones humanas y cuyas manifestaciones son reflejadas en imágenes que conforman los actos rituales.

Con el mito el hombre empieza a aprender un arte nuevo y extraño: el arte de expresar, lo cual significa organizar sus instintos más hondamente arraigados, sus esperanzas y temores."<sup>10</sup>

### Rito Y Ritual.

En la expresión simbólica se busca una condensación del arte, lenguaje y la religión donde las emociones se convierten en ritos y logran que estas manifestaciones físicas entablen una relación entre el ritmo y la melodía; como forma de comunicación del hombre hacia las fuerzas sobrenaturales.

El ritual es el estado funcional donde toman forma específicamente la puesta en escena de una comunidad; como medio que invoca y da la posibilidad de recibir una respuesta a estos comportamientos emocionales. En la antigüedad para poder recibir una respuesta, el hombre se adelantaba y le hacía un regalo a su dios, "El Sacrificio", brindando algo que le pertenecía despojándose de ello y renunciando a sus derechos al ofrecer-

El diseño del ritual, en este caso, era estrictamente práctico, reorganizado intuitivamente con el objetivo de hacer una simulación mágica, para lograr retener el interés de un dios par-

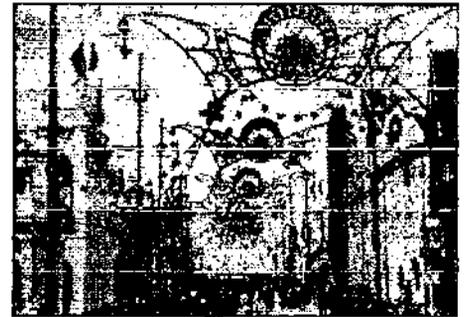


Imagen 2. Exposición Universal de Bruselas. La utilización del espacio de la ciudad para la elaboración de rituales. Fotografía. Dr. en Arq. Ivan San Martin

9. Cultura, Signo y Manifestación. Román Esqueda. Universidad Intecontinental.

10. Op. Cit. Cassler Pg 61.

## ANTECEDENTES.

ticular. La utilización de espacios, en este caso de lugares naturales, adquiere una especial significancia, ya que el ser humano los toma como posesión para delimitar su territorio.

Al delimitar el territorio las comunidades entablaban un contacto directo con el medio natural, una relación con el lugar. Sus manifestaciones involucraban el sentimiento de apropiación que se veía reflejado con la utilización de materiales que invocaban y resaltaban la comunicación con sus dioses. Los espacios naturales son los primeros espacios escenográficos que el hombre postula para la elaboración de los rituales. Esta delimitación de espacios que realizaba la comunidad nos muestra nuestro pasado mítico y la creación de la especie viva a la que pertenecemos.

Con la realización de los rituales se brindaba la posibilidad de introducir al individuo a otro mundo, guardando en su memoria el deseo de las emociones internas y la metamorfosis de su ser. Un ejemplo donde el signo se da a amplia escala, como primera representación física, lo encontramos en Stonehenge. Stonehenge, es el más famoso lugar megalítico ubicado en Inglaterra. Este monumento fue erigido aproximadamente en 1550 antes de Cristo, su formación circular a partir de dólmenes y menhires es respuesta al curso del sol. Se presupone que era un templo donde se realizaban cultos solares o astrales.

En el caso de Stonehenge era un espacio que estaba destinado para la realización de rituales; se dice que era el lugar donde el ser humano y su comunidad se reunían y entablaban un diálogo directo con sus dioses. El lugar toma su valor simbólico al momento que las comunidades pertenecientes a la época lo utilizaban. Para algunos Stonehenge es una obra de arquitectura:

*"Es decir la expresión mediante la piedra, de un ideal, de una concepción vital que los siglos esconden, pero de la que debemos buscar la clave. El ideal al que acabo de 4000 años nos desconocido. Pero su voz todavía nos llama."*<sup>11</sup>



Imagen 3. Stonehenge.  
[www.altavista.com](http://www.altavista.com)

## 2. Lenguaje.

E. Sapir define el lenguaje como "El método exclusivamente humano y no instintivo de comunicar ideas, emociones y deseos por medio de un sistema de símbolos producidos de manera deliberada."<sup>12</sup> El lenguaje es la función de la comunicación, que obliga la caracterización de esta por medios de imágenes, signos y símbolos.

Con la sepultura el hombre establece el primer signo, al manifestar lo ausente como eje de relaciones entre lo que es y no es. Ejemplo de ello son los maderos que marcaban las sepulturas

11. Flavio Conti, Enciclopedia de las Cien Maravillas. Tomo 12. Pag 24.

12. Filosofía de la Imaginación. María Noel Lapouge. Pag 184.

## ANTECEDENTES.

donde se deriva la palabra griega tribu, "File", comunidad, sociedad primordial de la comunicación.

Según Vico, el signo se convierte en el elemento interpretable que brinda indicación hacia un futuro interpretativo.<sup>13</sup>

El acto de comunicación se da también cuando el hombre toma posesión de su territorio privado. Es el caso del hombre de la Edad de Piedra que instala en las cavernas su refugio, (iniciando la historia de la arquitectura) en donde establece un sistema de comunicación codificado que resulta ser abstracto pero que lo mismo se propone a sí mismo lo comunica y lo transmite si no es a nivel grupal al menos a nivel individual.<sup>14</sup> El lugar de refugio era temporal, a diferencia de los lugares destinados a la realización de rituales, ejemplo de ello lo encontramos en las sepulturas que se convertían en espacios permanentes, conservando el valor simbólico que la comunidad le asignaba. Esto no significa que el lugar de refugio no tuviera un valor simbólico, simplemente no era permanente.

En ese momento el medio de comunicación se convierte en un medio Simbólico que separa y potencia lo real de lo imaginario y establece una relación entre el objeto y el lenguaje.

Muchos signos que supuestamente son simbólicos y por lo tanto sometidos a la libre interpretación del espectador resultan ser señales en todas las instancias de la representación.<sup>15</sup>

En el caso de las cuevas de Altamira en España, que acumulan pinturas de bisontes (16 figuras) del arte cuaternario. Estas cuevas cuyo techo son unas bóvedas celestes, albergan el trabajo del artista prehistórico en salas que miden 18 metros de largo por 9 metros de ancho. El artista paleolítico manifestaba en la ejecución de sus pinturas a través de simples manchas, las emociones que le ocasionaba el estar rodeado de la fauna, como testimonio visual de sus angustias, y problemas.

Con la imagen se da una interpretación hipotética del objeto, para este caso era la interpretación del lugar donde el ser humano a través de la intuición y la percepción tiene la capacidad de almacenar diferentes códigos simbólicos que visualmente eran llevados a la materialización. Estos múltiples códigos en una primera instancia son representados, configurados y unificados en un objeto que nace a partir de la imagen, cuya función de síntesis es fundamentalmente la unificación de la diversidad.

La imagen tiene como correlato no la interpretación del objeto real, sino la representación del objeto conservado como recuerdo. En este caso la imaginación actúa dotando de imágenes los recuerdos, a través de los cuales los deforma y en esta manera los recrea.<sup>16</sup>



Imagen 4. Cuevas de Altamira, España.  
[www.altamira.com](http://www.altamira.com)

13. Op.Cit. Román Esqueda.

14. La Estructura Ausente. Umberto Eco.

15. Teoría del Espectáculo. Helbo André. Pág 99

## ANTECEDENTES.

---

Otro de los componentes que ayudan al lenguaje a hacerlo posible, es el tiempo, él unifica y reúne las imágenes en categorías y diversas representaciones. La temporalidad busca un movimiento bidireccional entre las imágenes y sus categorías; este movimiento plasma un juicio, que se debe dar en dos posibilidades, reflejo y determinante, estos juicios solo pueden ser posibles o tener sentido a través de la temporalidad.

### 3. Imaginación.

El lenguaje simbólico y verbal es también respuesta de la imaginación, entendiendo que la imaginación converge dentro de la representación física del ser humano, ayudándolo a establecer una posesión del espacio habitado.

La imaginación, para el ser humano adquiere un carácter muy importante dentro de su manifestación, ya que la facultad de crear imágenes y símbolos lo ubica e identifica dentro del contexto sociocultural al que pertenece.

Al igual que el mito la imaginación responde a las emociones humanas. En sentido general es la capacidad de generar imágenes, pero para este caso su trasfondo está implícito de acuerdo a las características psicológicas del ser humano (Vida Psíquica tomando como base la teoría de Freud donde todo sale del inconsciente y cuyas raíces son de la naturaleza del instinto; "Todo tiene un sentido no hay hechos casuales, sin sentido".<sup>17</sup>

Si definimos la imaginación como función psíquica<sup>18</sup>, compleja, dinámica y estructural cuyo trabajo consiste en producir imágenes y a partir de ahí realizar motivaciones de diversos ordenes (perceptual, mnémico, racional, instintivo, consciente e inconsciente etc) nos llevaría a entender la actividad imaginaria como respuesta a la motivación que la provoca.

El ser humano es capaz de situarse dentro de su territorio, en un momento que simboliza. Esta capacidad de simbolización se da porque imagina y genera una actitud ético-estética ante el mundo. "Ciencia, arte, técnica, mito, magia, en fin, todas las formas de la acción humana son fragmentos cuajados de la fuerza desbordante de la imaginación que humaniza lo real y humaniza al hombre"<sup>19</sup>.

---

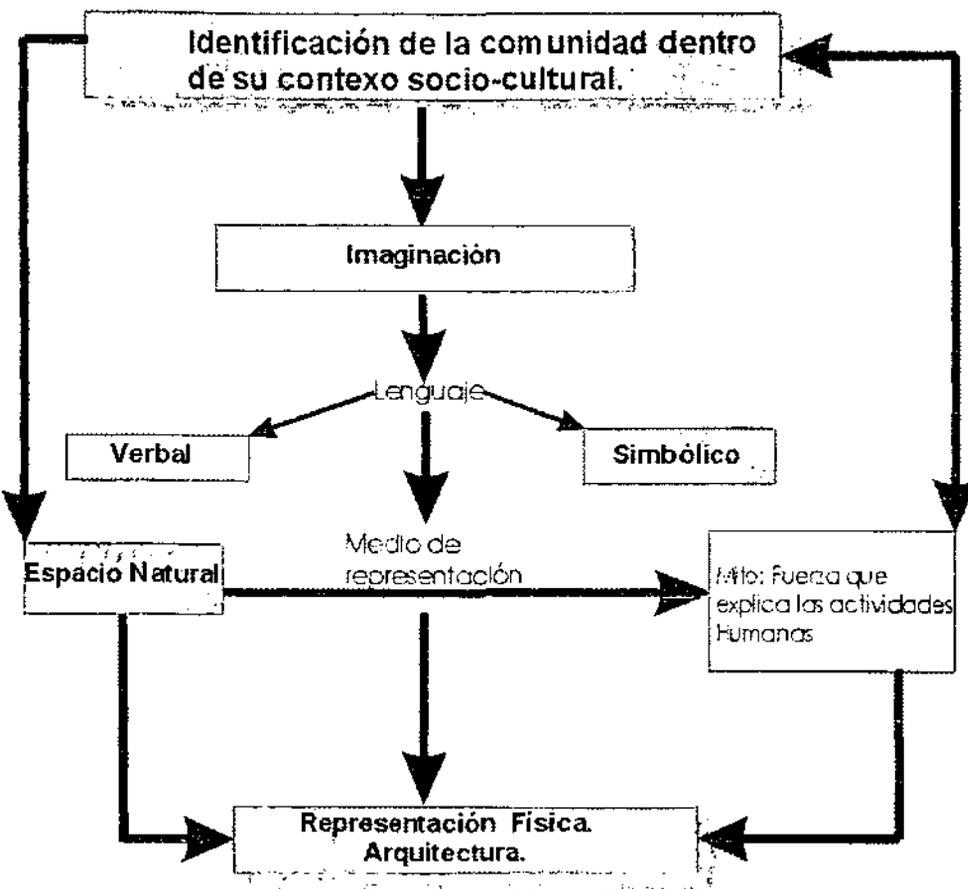
16. Op.Cit. María Noel Lapougade.

Pag 110

17 Idem. pag 16

18.El psiquismo, es un dinamismo complejo de miembros ordenados, organizados, jerarquizados donde cada uno desempeña una función, función determinada por la estructura misma, teniendo en cuenta que esta estructura es extremadamente compleja y eminentemente procesal. Compleja por estar integrada con otras estructuras y procesal por que esta en continuo cambio.

## ANTECEDENTES.



Gráfica 1. Relación del Hombre en escena y la manifestación Física.

### Características De La Imaginación.

Es un trabajo de conjunto, de los elementos constitutivos, del psiquismo humano. La imaginación tiene toda forma de actividad mental con una participación consciente o inconsciente, normal o patológica.

Cuando la imaginación y la memoria se unen generan una síntesis (imaginación mnémica). Es el caso de las imágenes estructuradas que surgen a partir de un recuerdo y en donde se involucran los procesos sensoriales y constituyen la condensación de la percepción que enriquecen la interacción del sujeto con la exterioridad.

La imaginación hace posible la creación de símbolos figurativos que intervienen en la comprensión de los procesos de simbolización (a nivel del lenguaje, del arte, del mito, del sueño etc.) y que presupone una concepción del ser humano.

### Funciones De La Imaginación.

**Función de figuración:** La actividad de figurar, representar y exponer un objeto; convirtiéndose la representación figurativa en imágenes.

**Función de intencionalidad:** Siempre está dirigida a algo y esto se da al

## ANTECEDENTES.

momento de relacionar la imaginación con la memoria.

3. Función de crear su propio orden: Resultando de su trabajo mismo y de la actividad que genera.

4. Función de síntesis: Procede por unificación dando como resultado una representación figurativa=Imagen.

5. Función temporal y utópica: Al trabajar con recuerdos y tener vínculos con el pasado para poder dar una anticipación, su función es preventiva y ayuda a que el ser humano se haga posible como proyecto.

### 3.3 Imaginación Y Fantasía.

Fantasía, palabra griega aplicada al latín, que significa espectáculo, imagen y que encierra la duplicidad de ser inherente ambivalente al mostrar o engañar para dar un carácter especialmente sorprendente de lo irreal y lo real.

María Noel Lapoujade la define, como: *"La operación de las funciones psíquicas por las que se crean imágenes que ni reproducen, ni reconstruyen la realidad, sino que la alteran, en sentido literal, la hacen devenir otra. La fantasía crea otra realidad."*<sup>20</sup>



Imagen 5 Agora Taormina.Sicilia.

El ágora es uno de los primeros espacios arquitectónicos diseñados para la reunión del hombre con su comunidad. El espacio estaba conformado para la realización de actividades diversas, resultado de las manifestaciones emotivas del pueblo griego.

[www.medlinaje.it.com](http://www.medlinaje.it.com)

Si entablamos una relación entre imaginación y fantasía se pueden tener en cuenta los conceptos de Coleridge, donde define a la imaginación como el poder modificador y a la fantasía como el poder de agregación. De tal manera que la imaginación es el poder vivo y el agente primario de toda percepción humana considerándola como su nervio motor; y la fantasía es el poder de oposición de todo lo fijo y lo definido que se convierte en una modalidad de la memoria y cuya condición necesaria para su operación es la libre elección del objeto posible.

Entonces la imaginación trabaja con respecto a una realidad que reordena, reestructura y recrea, a cambio la fantasía propone otra realidad, un mundo fantástico donde los objetos están sujetos a sus propias reglas de juego.

Ubiquemos lo anteriormente dicho dentro de un espacio arquitectónico de gran relevancia: El teatro griego "Theatron"<sup>21</sup>. El teatro era un lugar delimitado físicamente por la naturaleza; su valor simbólico estaba representado por el significado de apropiación del espectador, y su comunicación era la relación de elementos imaginarios y fantásticos transmitidos por el actor.

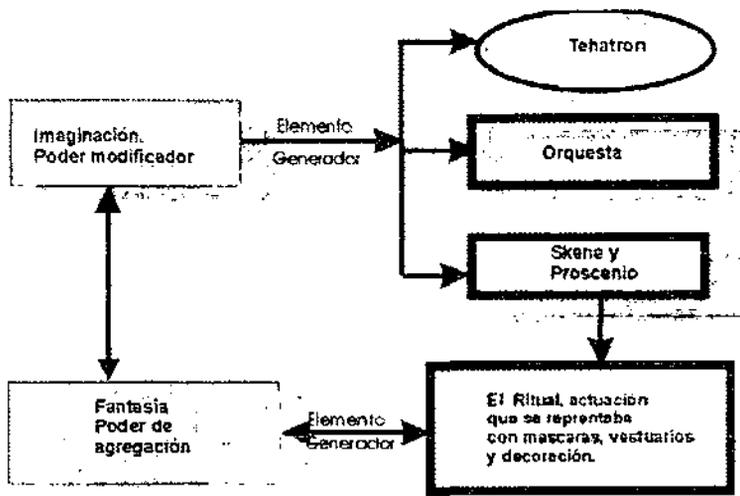
Localizado en la confluencia de dos colinas donde se situaban los espectadores, en la parte baja de las colinas se encontraba la orquesta de forma circular.(De igual forma que los sitios para realización de cultos como Stonehenge ) Frente a los espectadores, al fondo de

20.Idem., Pag 136

21 . Lugar para ver y de donde se deriva la palabra auditorio. Historia Básica del Arte Escénico Cesar Oliva. Pag 42

## ANTECEDENTES.

Esta, se ubicaba un gran muro donde en la parte de atrás destinaba una construcción para los actores y la maquinaria. Entre este muro y la orquesta se dejaba un espacio pequeño donde se ubicaba el proscenio que más tarde va tener una fuerte relación con la "Skene". La primera función de la Skene, fue de servir como lugar para los cambios de los actores(465 A.C), ser un espacio escénico para los dioses que formaban parte del reparto escénico, " La skene, parte contigua al muro, elevada como el proscenio sobre la orquesta, sería el lugar reservado para los dioses"<sup>22</sup>.



En la gráfica 2 , se explica, la vinculación de la fantasía y la imaginación dentro de la conformación del espacio escénico para la representación de una obra de teatro.

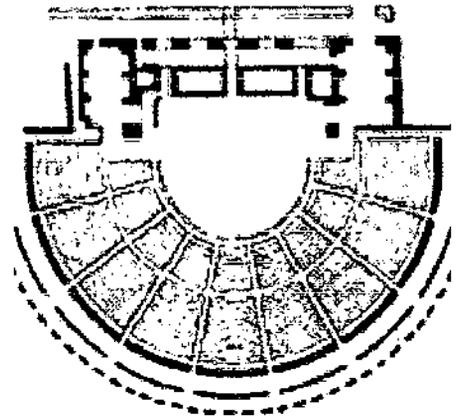


Imagen 6. Planta del Teatro Griego. [www.mediterraneo.it.com](http://www.mediterraneo.it.com)

### El Significado Del Valor Para El Ser Humano .

El valor se convierte en una apreciación subjetiva que solo tiene sentido para el individuo que juzga, esto significa que atribuimos valor a las cosas en relación con sus intereses.<sup>23</sup>

Una de las formas que el hombre utiliza para comprender en su mente la diversidad de fenómenos culturales, se basa en la agrupación de acuerdo a tipos supremos de valor, y poder dar a conocer un orden y una claridad de su condición cultural. Un ejemplo de ello son el bien, la belleza y la verdad, entre otros.

Spinoza<sup>24</sup> separa completamente la fuerza del valor, conociendo la superioridad de los procesos naturales en fuerza que no son inferiores a los espirituales desde el punto de vista del valor puro; con esto hace ver que las formas más valiosas de terminación son débiles y que pueden aprovechar de las inferiores para el cumplimiento de sus fines.

En la contraposición a esto Descartes dice que lo material y lo espiritual constituyen dos temas aislados. En este caso el individuo se opta por un tipo de valor.

Este dualismo es rechazado por las teorías que originan el

22. Idem Pag 42

23 Hacia un Nuevo Humanismo. Samuel Ramos Pag 59

24. Filósofo ruso del siglo XIX que establece la ciencia de la ontología, Para él, la ontología (Problema del ser) tiene tanta importancia como la epistemología (problema de conocimiento).

## ANTECEDENTES.



Imagen 7. Teatro griego.  
www.medinaje.it.com

teatro y por la asignación de valor, efímero, de los "no lugares" teniendo en cuenta la relación de uso entre usuario y el objeto arquitectónico. El espíritu no puede vivir sin las fuerzas materiales que le permiten su habitar; el valor estético que es dado en el arte escénico, gracias a la naturalidad con la que fue descubierto y a la necesidad de proclamar y organizar sus preguntas e incertidumbres, nace a partir de sentir el fenómeno de la naturaleza como ajeno a nosotros. Teniendo como voluntad la comunicación intersubjetiva e inmediata que establece un contacto con el prójimo y una afirmación directa con la sociedad.

En concordancia con las teorías del teatro en cuanto a la recuperación de los valores, Kant expresa: *"El hombre es ciudadano de dos mundos, el uno real y el otro ideal, el mundo real es más fuerte pero más bajo y el ideal es más valioso pero más débil"*

El ser humano descubre valores nuevos que van encabezando una postura ante un estilo de vida y logra que circulen como patrimonio de la conciencia común para poder tener la capacidad de realizar o juzgar sus manifestaciones físicas, de dicha comunidad y poder cumplir con los cometidos que hacen parte de su evolución histórica.

Esta capacidad de valoración, para esta investigación puede estipular un valor efímero, que es asignado por la relación entre el usuario y del objeto.

### 5 La Imagen En La Cultura. El Sentido De Pertenencia.

#### 5.1. Imagen Ambiental.

El ser humano convive con imágenes que sirven como puntos de orientación, ubicándolo en un contexto histórico cuyas manifestaciones, de las cuales hacen referencia la literatura, la poesía y el arte entre otras, nos brindan una reubicación del papel que desempeña el ser humano ante su comunidad. El paisaje sirve como punto de orientación en el momento que desempeña una función social, proporcionando a los habitantes recuerdos y símbolos comunes que caracterizan a las comunidades y le permiten mantener una comunicación entre sus miembros. *"Cada detalle del terreno es la clave de un mito y cada escenario promueve el recuerdo de su cultura común."*<sup>26</sup>

Para Kevin Lynch, estos símbolos que son brindados dentro del paisaje hacen parte de una imagen ambiental colectiva que tiene como función: Hallar el camino y la base sobre la que es posible que se hayan fundado sus asociaciones emotivas.

25. Op. Cit. Samuel Ramos. Pag 25  
26. La Imagen De La Ciudad. Kevin Lynch. Pag 49

---

# PRIMERA PARTE

## El concepto de lugar y "no lugar".

El concepto de lugar en la actualidad.

La idea es ampliamente trabajada en este siglo por la escuela de la Gestalt, a través del estudio perceptivo que el hombre tiene del lugar y propone sustituir el concepto del lugar por espacio. Pero es con el movimiento existencialista que se propone edificar lugares para el habitar<sup>32</sup>, entendiendo que habitar lleva consigo la palabra morar<sup>33</sup>. Esto puede ser muy determinante en esta investigación para facilitar la lectura de algunos objetos arquitectónicos como "No lugares." Estos espacios no están planteados para morar, simplemente el usuario los utiliza y los consume de manera efímera y fugaz.

Existen varias acepciones sobre el término lugar de disciplinas como la filosofía y la antropología que son empleadas por la arquitectura. Estas disciplinas determinan el lugar como una idea de espacio que se establece en el tiempo. Utilizando esta idea la arquitectura es capaz de generar al lugar una continuidad que va fortaleciendo las raíces de la sociedad; la obra arquitectónica tiene de manifiesto, celebra, examina y atiende, el espíritu del lugar.

El lugar toma su verdadero significado cuando adopta su posición frente al espacio, en el momento que se integran los objetos y los fenómenos que le rodea. Idea que se viene elaborando desde la antigua Grecia con Aristóteles. En su libro Física define la primera acepción del término del lugar en la cultura occidental. Para Aristóteles el lugar está delimitado por el cuerpo envolvente que está en contacto con otro cuerpo en afinidad. 22 siglos después, la modernidad retoma esta concepción del lugar y la empieza a bajar ampliamente. Hegel por ejemplo define al lugar por la relación del espacio con el tiempo que influyen en el movimiento de la materia. Bachelard en el siglo XIX plantea el valor del lugar, manifestado por la apropiación que el individuo tiene de él. En sus palabras cuando el ser humano se apropia del lugar lleva consigo el sentido del morar. El siglo XX ve el nacimiento del existencialismo, movimiento influenciado ampliamente por los filósofos anteriormente citados, en especial Hegel; y es con Heidegger donde se da la explicación sobre el concepto del lugar en la actualidad, definido con respecto a la posición y a las direcciones del hombre.

Tomando las bases teóricas que utiliza Cristian Norberg Schultz<sup>34</sup> nos centraremos en el movimiento existencialista y su fuerte influencia en la concepción de la idea de lugar. Este movimiento filosófico ve el problema del espacio como dimensión de la existencia humana.

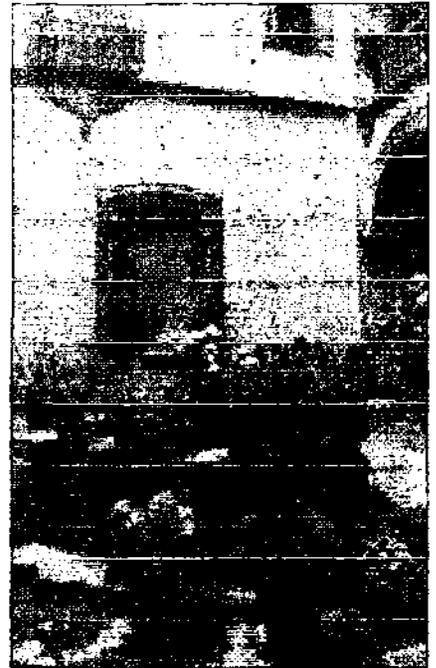


Imagen 11 Casa Mexicana.  
[www.architectum.edu.mx](http://www.architectum.edu.mx)

32. Heidegger introduce una acepción al término "habitar": Significando algo más que residir en un lugar: Indica la auténtica relación entre el hombre y las estructuras existenciales. El hombre habita cuando es capaz de encarnar las estructuras existenciales fundamentales en cosas como edificios y lugares.

Heidegger, Martín. Interpretaciones sobre la poesía de Hölderlin. Editorial Ariel. Barcelona. 1983

33. Morar (Buan): Quedar, demorarse, para Heidegger es la relación del hombre con los lugares, con los espacios (Ruam).

El Construir: Es proplamente morar. El construir como morar, se desarrolla en un construir que cuida, a saber, el crecimiento y en un construir que erige edificios.

Heidegger, Martín Op Cit.

## El concepto de lugar y "no lugar."

Este espacio existencial es interpretado como la concretización de esquemas ambientales o imágenes que son parte de la orientación general del hombre y de su estar en el mundo. Dicha orientación genera movimientos innatos del cuerpo humano que a su vez crean un sistema de direcciones.

Esta visión existencialista es limitada y subjetivamente definida y que depende de la relación entablada por el hombre y el espacio que lo converge dentro de sus direcciones. En otras palabras, el espacio arquitectónico existe independientemente del percepto casual, por ello el espacio está dirigido a la interpretación de la existencia humana diferente de ser catalogado como una dimensión del pensamiento o de la percepción. Entonces se puede tomar a partir de esta postura existencialista el concepto de permanencia, característico del lugar.

Retomando a Piaget, la permanencia en los objetos está definida por el significado del objeto: "El objeto hace parte de un sistema de imágenes perceptivas, dotado de una forma espacial constante de principio a fin y puede ser un elemento aislado en el despliegue casual de las series en el tiempo(...) Las cosas son permanentes aunque puedan reaparecer o aparecer, lo importante es cómo el objeto se vuelve permanente bajo las imágenes móviles de inmediata percepción."<sup>35</sup>

Vinculando lo anteriormente descrito con el objetivo de esta investigación podemos tener una visión más amplia del concepto de lugar para la sociedad: El universo está constituido por objetos permanentes conectados por relaciones casuales independientes del sujeto y situados en el espacio y en el tiempo. En el momento que el espacio es producto de la interacción entre el ser humano y el ambiente que lo rodea se genera el lugar. Al determinar el ser humano el centro, sus acciones se van a diferenciar y multiplicar en nuevos centros. Por ejemplo el primer centro es el hogar y a partir de allí se generan lugares de acción donde se llevan a cabo determinadas actividades del ser humano y su colectividad. Esos lugares van a cambiar de acuerdo a la posición del individuo.

"El lugar siempre es limitado, ha sido creado por el hombre y limitado para su especial finalidad. El lugar es donde se experimentan acontecimientos de nuestra existencia significativos, define un punto de partida, a partir del cual nos orientamos y nos apoderamos del ambiente circundante".<sup>36</sup>

El ser humano tiende a generar ambientes estructurados de referencia. Al reconocerlos y apropiarse de ellos genera lugares. Por un mundo en constante cambio dificulta la generación de ambientes estructuradas de referencia y de apropiación.

---

34. "La aportación teórica de Norberg-Schulz se nos aparece como el último intento para salvar el concepto efímero, contemporáneo y humanista del espacio (convertido en espacio existencial y en lugar) contra las insuficiencias de la arquitectura tardomoderna y contra el escepticismo contemporáneo. El énfasis en la necesidad humana de identificación y orientación, le lleva a enfrentarse a cualquier propuesta que comporte la disolución del lugar en las arquitecturas nómadas y neovanguardistas." Tomado del libro *Arquitectura y Crítica*. Josep María Montaner. Pag 66

35. *Existencia, espacio y arquitectura*. Cristian Norberg Schulz.

36. *Idem* Pag 22

## El concepto de lugar y "no lugar."

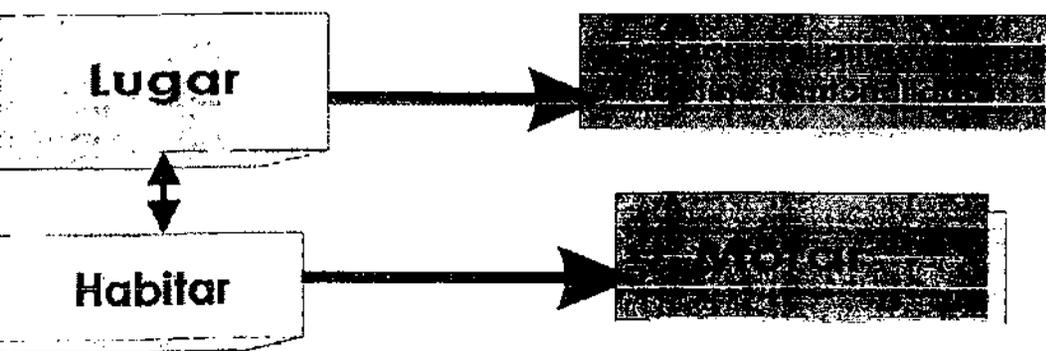
El ambiente estructurado va siendo la respuesta de la territorialidad, donde el individuo actúa como organismo que reclama característicamente una superficie, defendiéndola hasta sus miembros de su misma especie. El lugar, Entonces, se convierte en espacio propio, sagrado, en territorio.

Los lugares son generados, dentro de sus múltiples acepciones, para desempeñar actividades básicas (Institucional, educación, salud etc..) y para dar un sentido de límite que marca la distancia que hay entre individuos. Estos límites a la vez generan lugares comunes para miembros de una sociedad, el espacio público. Es decir el lugar requiere de un límite definido y una forma centralizada implica una concentración y este límite se convierte en el elemento básico del espacio existencial.

El lugar dentro de la teoría de la Gestalt, está basado en la proximidad y cierre que genera una concentración de masas, pero el lugar no únicamente concentra, también es un punto de partida que está determinado por la relación del individuo con otros lugares. Kevin Lynch señala, a los lugares como nodos o puntos estratégicos en que el observador puede introducir típicamente, uniones de caminos, o concentraciones de algunas características.<sup>37</sup>

Por último es importante definir que la concepción de lugar es tomada como medio para poder entender el concepto del "no lugar", ya que el lugar en este sentido va determinando la territorialidad que el ser humano mora.

Gráfica 4. Relación entre lugar y morar.



37 Idem pag 49.

## El concepto de lugar y "no lugar."

### 2. El concepto del "no Lugar."

Paralelamente a la conformación del lugar se genera la conformación del "no lugar". En la actualidad formamos parte de una cultura mediática en donde las distancias se acortan y la producción de imágenes ya no van de acuerdo a la centralidad de un lugar preciso, sino que va errante por todo el planeta. Con ello el lugar se pierde como contexto físico-histórico, y va ligado al tiempo y a la acumulación en la memoria del pasado para así poder combatir el olvido.

Algunos objetos arquitectónicos hacen parte de los acontecimientos que están siendo dirigidos a través del consumo de imágenes. Así los edificios se convierten en objetos figurativos e informativos. Esto genera una producción diferente del lugar. El "no lugar," como resultado de un suceso, la sobremodernidad. *Que en la actualidad surge a raíz de la abundancia de acontecimientos y genera la necesidad de dar sentido al presente, comprenderlo y otorgar un grado de dificultad al sentido que tiene el pasado reciente.*<sup>38</sup>

En el "no lugar" no hay una lectura de identidad donde exista una evolución de acontecimientos históricos. El dominio del espacio total que está lejos de su contexto físico, por parte del hombre, y el poder de desplazamiento de un lugar a otro, define el límite del lugar.

El "no lugar" existe igual al lugar, no está creado bajo una forma pura; el lugar nunca queda completamente borrado, el "no lugar" no se cumple totalmente. La relación es relativa con el tiempo, en donde un lugar puede ser "no lugar." Se hace importante aclarar esto porque para esta investigación los objetos que aplicamos esta lectura pueden ser catalogados como lugares en un futuro. De igual manera el clasificar un espacio como lugar o "no lugar" es algo subjetivo, ya que va de acuerdo a la posición del hombre frente al contexto.

Al igual que el lugar, "El no lugar" maneja universos simbólicos que están representados por:

1. Cambios de escala.
  2. Multiplicación de las referencias imaginadas e imaginarias.
  3. Aceleración de los medios de transporte que conlleva a las concentraciones urbanas y al traslado de las poblaciones.<sup>39</sup>
- Así podremos definir los "no lugares" como: *Las instalaciones necesarias para la circulación acelerada de personas y bienes como: Turismo, medios de Transporte, comercio, cultura y recreación entre otros*<sup>40</sup>.

Es necesario analizar dentro de Los "no lugares" la figura del



Imagen 12 Edificio en Barcelona.  
Fotografía. Dr. en Arq. Ivan San Martín

38 Los "no lugares", Marc Augé, Pag 37

39. Idem Pag 84

40. Idem Pag 41

## El concepto de lugar y "no lugar."

no, característico del sistema occidental. El hombre como centro, como mundo que tiene la capacidad de interpretar, para y por sí mismo, la información que se le entrega, quedando atrás el lugar antropológico; definido a partir de la fundación del hombre en su conformidad como grupo y donde la presencia del pasado es su identidad. Esta identidad de lugar, lo reúne y lo une, defendiéndolo de amenazas externas para que el lenguaje de identidad conserve su sentido.<sup>41</sup> El sentido de la colectividad en torno a un mismo grupo social da la creación de lugares donde el individuo se incorpora a ella en busca de una interacción social.

Los "no lugares" no son espacios antropológicos, son espacios de lectura de identidad, donde no existe un lugar como centro que relacione al individuo y su comunidad con su contexto físico. El "no lugar" hace parte de la expansión de un nuevo periodo de la historia en la humanidad, donde el individuo hace parte del anonimato. En un mismo espacio puede encontrarse diferentes culturas sin necesidad de entablar un diálogo directo. Existe ausencia en la lectura de símbolos sociales que los identifica de una región a otra. Podríamos dar la idea de una identidad individual que se potencia con el consumo de imágenes y con el dominio de los espacios en su totalidad.

Una de las características principales de los "no lugares" es la movilidad, que tiene como fin la comunicación individual. El individuo se pone en contacto y se mediatiza consigo mismo dentro del anonimato. El uso del lenguaje de Los "no lugares," busca una interacción del individuo con los textos o con las personas morales de dichas instituciones. Tal es el caso de las autopistas donde no hay una aproximación al objeto que promociona, pero sí existe un comentario de él. De igual manera sucede con los supermercados, los aeropuertos, los centros comerciales y algunos museos en la actualidad.

El usuario establece una comunicación con las etiquetas de los productos o con los objetos que están en exposición para adquirirlos.

El espacio del "no lugar" no crea identidad singular, ni relación colectiva sino soledad y similitud<sup>42</sup>; no da espacio a la historia, que en este caso se convierte en elemento de espectáculo artístico.

El usuario de Los "no lugares" tiene la experiencia simultánea del presente y del encuentro de sí, que se identifica con la imagen. Los consumidores del espacio se encuentran atrapados por las imágenes que tienden a hacer un sistema de persuasión y que promueven un mundo de consumo que todo individuo puede

---

41. Idem Pag 51.

42. Idem Pag 107

## El concepto de lugar y "no lugar."

hacer suyo.

El espacio de los "no lugares" tienen como características el efímero y escenográfico. Esta en continuo cambio y depende transformación de la información global que le llega.

Por último cabe señalar: *La posibilidad de un "no lugar" , no es nunca ausente de cualquier lugar que sea, el retorno al lugar es recurso del individuo que frecuenta Los "no lugares"*<sup>43</sup>.

---

43. Idem Pag. 110.

---

*"Te he colocado en el centro el mundo para que puedas explorar de la mejor manera posible tu entorno y veas lo que existe. No te he creado ni como un ser celestial ni como uno terrenal...para que puedas formarte y ser tú mismo."*

*Giovanni Pico Della Mirandola: Oratio de hominis dignitate.*

## SPIRITU DE UNA SOCIEDAD Y SU REPRESENTACION.

través de factores culturales ampliamente relacionados con emociones humanas, se buscó en los antecedentes hablar un contacto directo con el origen de las manifestaciones físicas del ser humano y su relación directa con el espacio y los elementos naturales. Elementos como mito, lenguaje, imaginación, valores humanos, imagen y símbolo, fueron tomados como algunos factores de lo efímero y escenográfico de la arquitectura.

En este capítulo, con la ayuda de la filosofía, vamos a explicar que la arquitectura de los "no lugares" es una de las múltiples respuestas emotivas que logran intervenir en el contexto biocultural de una comunidad.

Para ello se entabla a continuación una analogía con la escenografía; tomando como hipótesis que la arquitectura al igual que la escenografía es la materia tangible no de una obra dramática, pero sí de las manifestaciones emotivas de una sociedad y su representación.

Esto va ampliamente relacionado con lo efímero en la obra, por la relación subjetiva que existe entre el usuario y el objeto, al decir que lo efímero no es solo por su material de durabilidad, sino por el significado que la obra tiene como manifestación física en el momento de ser percibido por el usuario, argumentando que en la actualidad, desde la segunda guerra mundial, a raíz de la internacionalización se construyen obras donde la condición de valor del habitante, con respecto al uso, es efímera y convierte estas obras en lugares del anonimato.

Unificamos la escenografía con el valor efímero de la obra para tener los fundamentos que determinan la lectura en la arquitectura de los "no lugares". Esta materia tangible (estableciendo la analogía entre arquitectura y escenografía) puede pasar de una relación efímera al momento que el usuario se apropia del espacio. Siendo necesario dar una breve síntesis del espacio, desde el movimiento moderno hasta la actualidad; principalmente enfatizando en las décadas de los sesenta y setenta donde algunos espacios adquieren como característica principal y significativa el consumo. Uno de los factores más determinantes de la conformación de los "no lugares" en la actualidad.

El hilo conductor que se plantea en los antecedentes, busca consolidarse con la teoría del arte de Hegel, siglo XIX, ya que es tomado por el existencialismo para definir algunas de sus teorías, como el concepto de morar y habitar.

---

44. Por "Fenomenología del espíritu", Hegel hace referencia a la ciencia de la experiencia de la conciencia.

Caracterizando a la conciencia con un triple significado: 1. Todo modo de saber. 2. El hecho de referirse a las cosas sin saber a sí misma como saber. Conciencia en el sentido de autoconciencia.

La experiencia para Hegel, como para Kant es el conocimiento teórico del ente presente ante la mano de la naturaleza.

La Fenomenología del espíritu. Martín Heidegger. Pág 34

En su obra: La fenomenología del Espíritu, Hegel, habla de la evolución del espíritu: Cuando el espíritu ha alcanzado un estado en que puede ser para sí, y se encuentra liberado de la representación sensible, lo sensible es para el espíritu transitorio, inessential, indiferente, pero es lo espiritual lo que le da a lo sensible su significado. Con esto la forma, la representación aparece como simbólica; El espíritu puede integrar lo sensible con todo lo que éste comporta de esencial, la forma gana libertad entregándose a sí misma.

Semiótica del arte y la arquitectura. Déclio Pignatari. Pág 20.

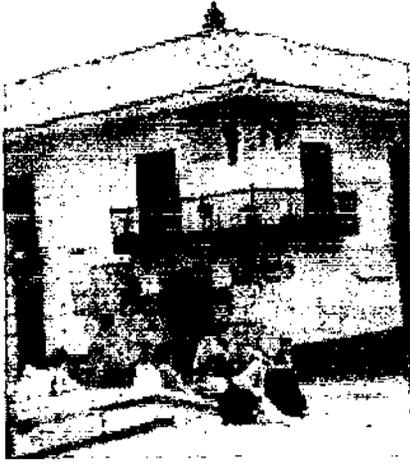


Imagen 3. Barrio La Candelaria, Santafé de Bogotá

En esta Imagen se observa sobre la cubierta de la casa, una de las varias esculturas que conforman el centro histórico de Santafé de Bogotá, se le denominan "los guardianes de la candelaria", tienen como función representar simbólicamente el cuidado del centro histórico.

Se toma como punto de referencia Hegel, porque con él, se justifican las diferentes manifestaciones que se engendran en el espíritu de un hombre y su pueblo. Algo que es determinante en las formas físicas de representación y que se van manifestando a través de nuevas tendencias que pueden llegar a conformar el inicio de un movimiento artístico-cultural.

Para Hegel: El principio de evolución del espíritu<sup>44</sup> ha determinado la forma de representación de una sociedad. Esto implica además que en el fondo haya una determinación interna y un supuesto que esté presente en sí y que sé de a sí mismo. Siendo la obra de arte toda forma concreta de representación e intuición que nace como creación de la actividad humana y que tiene un fin en sí misma, ser esencialmente para el hombre. *"Por consiguiente el espíritu tiene su escenario en la historia universal, su propiedad de campo de realización no fluctúa en el juego exterior de las contingencias, si no que es absolutamente determinante"*<sup>45</sup>.

La representación e intuición de una forma concreta para Hegel da a través, de la "Familia Imaginativa"; haciendo referencia al espíritu imaginativo y subjetivo que usa imágenes y figuras. En la "Familia Imaginativa" se transfigura al representar la idea a través de la forma dando origen a la belleza. Hegel define a la belleza como el primer grado, la forma inmediata del saber absoluto, no simplemente por la razón o por el estado sino como espíritu que existe y se sabe a sí mismo.<sup>46</sup>

La belleza, es por consecuencia el espíritu de la sociedad. La obra de la belleza penetra a través de la intuición o la imagen. El pensamiento o representación y la materia que el objeto expresa por darle una imagen, pueden ser sacados de fuentes más diversas pero no ser más que elementos accidentales.<sup>47</sup>

Al principio la obra de arte, es una obra sensible que entra en el círculo de las existencias ordinarias y como toda existencia es engendrada o es honrada por el sujeto. Para producir el hombre sus obras de arte, no solamente tiene necesidad de un material exterior que le es dado, material que comprende las imágenes y las representaciones subjetivas, sino además necesita expresar el contenido espiritual de las formas de su naturaleza. Con una significación que debe adivinar y tener a disposición.

Partiendo de esto Hegel, considera a la arquitectura como forma artística simbólica, que es capaz de indicar los significados en él implantados sólo en lo exterior del entorno. *Concediendo al arquitecto la misión de conferir a la naturaleza inorgánica transformaciones que debido a la magia del arte, a la aproximación al espíritu, y los materiales que lo trabajan, representen por su aspecto exterior y directo, una pesada masa mecánica. Sus formas continúan siendo de naturaleza inorgánica ordenadas de acuerdo*

45. Filosofía del Espíritu. Pág 111. Departamento Académico De Estudios Generales. ITAM.

46. Idem Pág 120

47. Idem Pág 122

# Lo Efímero y Escenográfico de los "no lugares".

En las relaciones abstractas de la simetría.<sup>48</sup>

Las otras artes comprendidas bajo el nombre de plásticas, exigen la convivencia de los hombres. Teniendo en cuenta que el objetivo de la obra consiste solo en la conciencia que se tiene de ella y su materialización contiene la universalidad del pensamiento del ser humano y su comunidad. De esta manera podemos definir que detrás de toda manifestación artística, incluyendo la arquitectura, existe una declaración espiritual de una sociedad que logra que la obra tome un carácter estético en el momento de ser percibida por el habitante.

Partir de este análisis podemos enfocarnos sobre el papel del ser humano en la representación. Ya analizamos como las emociones de una sociedad en su conjunto generan manifestaciones físicas que son denominadas obras de arte, incluyendo entre ellas la arquitectura, aunque en la actualidad este sea causa de una controversia interesante. Ahora analizaremos, la posición del ser humano como espectador o en la mayoría de los casos como actor del espacio que lo circunda y esto va ser un poco más claro si seguimos entablando la relación con el teatro y su puesta en escena.

## El Ser Humano En La Representación.

Gel, con su teoría nos da las bases para comprender como el espíritu es el trasfondo de las manifestaciones físicas que representan a la sociedad y de las diferentes connotaciones que llevan consigo misma. Siendo los escenarios, <sup>49</sup> una de las representaciones físicas del ser humano como respuesta a su pueblo, que involucran los elementos simbólicos de una comunidad, sumergida en el tiempo y el espacio.

Kar Schlemmer, perteneciente a la Bauhaus, habla del papel del ser humano en la representación y la manera como es involucrado dentro de los escenarios, dice al respecto: *"En esa transformación, el ser humano, soporte de hechos tanto corporales como psicológicos pasa de la ingenuidad a la reflexión, de la naturalidad a la afectación."*<sup>50</sup> Schlemmer, define: al espacio, la forma, el color y la luz como elementos que conforman un escenario. Estos elementos, se manifiestan puramente y en sus valores fundamentales, son la creación arquitectónica que construye un espacio, como la materia y el contingente del que están destinados a llegar al organismo humano. Estos escenarios son dados a partir de la forma, el color, la silueta que se tiene de la estructura constructiva del espacio y de la obra arquitectónica; donde se determina el papel del ser humano que reúne estos elementos



Imagen 14. Mural Palacio de gobierno. Ciudad de México. Fotografía. arqu. Carlos Marcelo Herrera.

48. Op Cit. Déclio Pignatari. Pag 21

49. Etimológicamente la palabra escenario sale del latín Scaena que significa choza, tienda. Parte del teatro donde se desarrolla la escena, ambiente medio o circunstancias que rodean algo.

50. Investigación Sobre El Espacio Escénico. Comunicación 4.

## Lo Efímero y Escenográfico de los "no lugares".

para realizar su espacio escénico. La forma, el color y la textura se convierten en los materiales que el artista utiliza para mostrar con diferentes métodos de transformación, el resultado de la creación del espíritu humano.

Es por ello que hablamos de la puesta en escena (que en la mayoría de veces es reflejo de las corrientes artísticas de la época donde desarrolla la obra) como representación simbólica que parte de lo natural y tiene como objeto conseguir efectos determinados sobre la sociedad.

A diferencia de las demás artes plásticas, la arquitectura, genera otros escenarios que llevan al individuo a estar en continuo movimiento, donde la relación del hombre con el espacio hace parte de la condición cultural de la comunidad. Dándose diferentes tipos de manifestaciones con respecto al uso: La primera donde el espacio se subordina al hombre y entonces la naturaleza pasa a desempeñar un papel principal (antiguas civilizaciones). La segunda donde el hombre sea transformado en función del espacio (civilización actual) como es el caso de los "no lugares".

Por último debemos entender que estas manifestaciones físicas son demandadas gracias a las necesidades imaginativas del espíritu del ser humano que las puede considerar como tales.

### 1.2. El Espacio Escénico Como "Manifiesto" Del Espíritu De Una Sociedad..



Imagen.15.Escenografía de una morada  
Tomada del libro edificios y sueños.

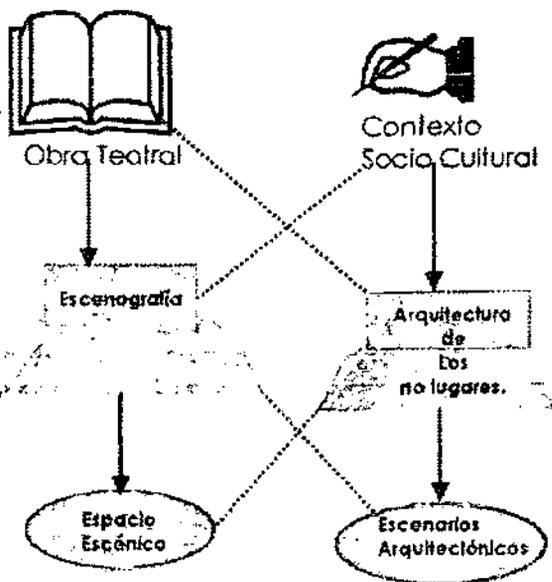
Se buscaba a partir de esta intervención, a modo de reseña histórica, dar el origen de los diferentes tipos de manifestaciones que el ser humano de las antiguas civilizaciones utilizaba para honrar a sus dioses y que con el tiempo algunas de ellas se consideraron como "artes". En especial, hago referencia a la manifestación que se da en el ser humano como comunidad, y que no solo ha sido el origen del teatro sino también de espacios dedicados al ocio, la diversión, el entretenimiento y la cultura. En el caso del teatro, las manifestaciones físicas se ven reflejadas con su expresión tridimensional entre el texto y la acción humana. Al igual que las demás artes, el teatro va muy involucrado con la respuesta arquitectónica y son las manifestaciones físicas, las que se convierten en símbolos o imágenes que determinan la condición cultural de una comunidad. El resultado es la materia tangible que ha sido demandada como revelación simbólica. De igual manera el contexto sociocultural que envuelve a la arquitectura, y que conforman los factores de diseño, es el que determina la puesta en escena de una o varias obras arquitectónicas dentro del contexto de la ciudad. Si entablamos la analogía entre escenografía y arquitectura

# Lo Efímero y Escenográfico de los "no lugares".

demós encontrar:

En la escenografía teatral el espacio nace de la acción dramática y por ello la relación espacio-personaje es importante, ya que en el espacio se desarrolla la acción y el movimiento de los actores. En el teatro la acción se desarrolla en el escenario mientras el actor se mueve interactuando a un personaje, el espectador es testigo de la acción. La acción se desarrolla con el fin de ser observada por personas que están fuera de ella.

Con respecto a la arquitectura el hombre actúa moviéndose dentro del espacio, la acción es desarrollada por y para el habitante que la vive. La relación espacio arquitectónico y acción humana es más estrecha, mientras la acción en la escenografía -actor va en función del espectador.



Lo que nos lleva a utilizar la percepción<sup>51</sup> como herramienta de lectura de la obra arquitectónica, sin embargo desde el Movimiento Moderno la arquitectura en su mayoría se centra en los problemas funcionales dejando en un segundo plano la interacción del espacio con las actividades y los movimientos del hombre. Por consiguiente se hace necesario reflexionar sobre el papel del arquitecto en la actualidad y retomar la siguiente frase:

*El arquitecto debería crear los espacios en relación a los movimientos y actividades del hombre (...) Por lo tanto el espacio arquitectónico debería considerarse, al igual que un escenario, como un campo de fuerza en el que se crean relaciones y tensiones dinámicas entre los hombres que la habitan y los objetos que contienen.(...) Por lo tanto cada actividad tiene implicaciones espaciales y al mismo tiempo, cada espacio invita a realizar un determinado tipo de movimiento. El espacio no puede ser considerado sin tomar en cuenta su relación con las acciones experimentadas en su interior<sup>52</sup>*

Como vemos la evolución del teatro ha tenido una amplia analogía con respecto a los orígenes de objetos arquitectónicos destinados a la celebración de fiestas, rituales etc....

Según Aristóteles; " El objeto primordial del teatro, es mostrar una imitación<sup>53</sup>, lo que se presenta nunca va a ser exacto a la realidad. El propósito del teatro es proporcionar un placer estético y aclarar mediante la comunicación de ideas, pensamientos y emociones al artista a su público".

Si remontamos a las civilizaciones clásicas de Grecia y Roma, parece que los primeros antecedentes de la escenografía, manifestados como simples adornos del teatro y decorados pictóricos que resultan de esta técnica. Para la Edad Media surge el primer

Gráfica 5. Modelo análogo entre escenografía y la arquitectura de los "no lugares".

51. La percepción, es el producto elaborado en el cerebro por la unificación de los sentidos, se percibe de acuerdo al proceso que es dado por los sentidos; la percepción depende de cada individuo y de su condición cultural y fisiológica por lo tanto no es unívoco. Tomado de la clase de Maestro Miguel Hierro "Percepción En La Arquitectura".

52 Escenarios. Tesis para obtener el grado de licenciatura del Arq. Jorge Ballina Graf. Pag 87



Imagen 16. Plaza del Chorro de Quevedo, Santafé de Bogotá.

espacio escénico cubierto, ( la iglesia ), diseñado a una sociedad monoteísta que se encuentra ya establecida por comunidades que conforman la ciudad. En el Renacimiento, la escenografía consistía en pintar un telón de fondo en perspectiva; ya para época moderna, la escenografía se convierte en la ciencia y método del escenario y del espacio teatral.

Si damos cuenta de lo dicho anteriormente la escenografía cumplía con dar al espectador los medios para localizar, recorrer y delimitar un espacio neutro a fin con la comunidad (para plaza). Para ello el espacio debía ser adaptado a diferentes situaciones y poder ubicar al hombre dentro de un lugar en un determinado tiempo.

"En la actualidad la escenografía concibe como función no como ilustración ideal y unívoca del texto dramático, sino como dispositivo propicio para iluminar y no para ilustrar, el texto y acción humana; para figurar una situación de enunciación para un lugar fijo) y para situar el sentido de la puesta en escena el intercambio entre espacio y texto."<sup>54</sup>

La escenografía, busca reflejar el alma interna de la obra en un entorno donde cualquier emoción se hace posible, transformando la realidad en sueño y el sueño en realidad. La escenografía solo tiene verdadera existencia cuando se pone en contacto con los demás elementos de la producción, formando una unidad de varias artes en movimiento que es la puesta en escena de una obra de teatro.

La escenografía es la materia tangible, que resulta en el caso de una obra teatral, sirviendo como elemento análogo para esta investigación a algunas manifestaciones arquitectónicas, como es el caso de los "no lugares". Entendiendo al texto como los diferentes fenómenos sociales que se generan en la acción humana (actor y espectador), con respecto a la obra arquitectónica, un habitar permanente o un espacio o simplemente la utilización de ella por un tiempo determinado para luego ser abandonada.

Esta materia tangible genera un espacio (escénico) concretamente perceptible por un público durante la acción teatral. Este espacio está delimitado por la separación entre mirada y objeto observado; su límite será definido de acuerdo al tipo de representación de la escena. En algunos momentos el espacio escénico y social se confunde; cuando el espectador entra y abandona su papel de observador y se convierte en participante del acontecimiento que ya no es teatro sino juego dramático.

Se habla de un espacio escénico como signo, porque comprende un significante que es el lugar concreto ante mí y un significado que es el espacio sugerido por el significante. Con e

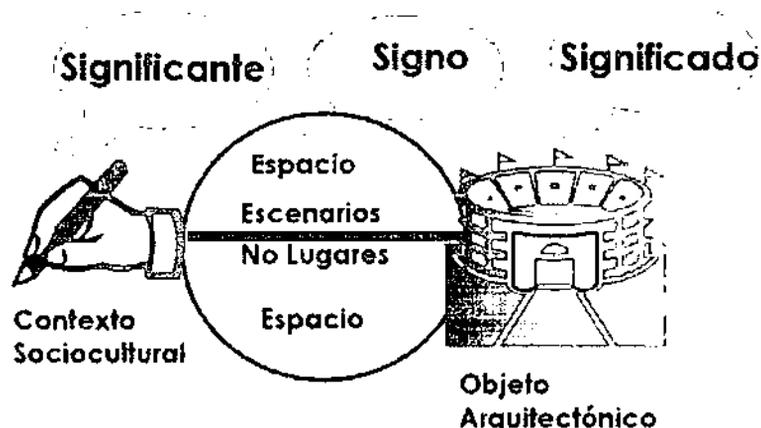
53 Teoría Mimética: La base de esta teoría fue la observación de que la producción humana en algunas de sus divisiones no añade nada a la realidad, sino que crea representaciones irreales, cosas ficticias, fantasmas e ilusiones. En este sentido se hablaba de arte ilusorio-creativo.

Historia de Seis Ideas. Wladyslaw Tatarkiewicz. Pag. 128

54. Diccionario de Teatro. Dramaturgia, Estética y Semiología. Patrice Pavis. Pag. 173

## Lo Efímero y Escenográfico de los "no lugares".

propiedad de signo, el espacio oscila continuamente entre el espacio del significante y el espacio significado. Esta ambigüedad es característica del espacio teatral, provoca en el espectador una doble visión, no existe un tiempo preciso donde se deba entender la escena como algo real o como una figuración latente inconsciente. "El espacio escénico es por lo tanto doble, muestra lo que concretamente existe, pero también remita a lo que simboliza como Signo"<sup>55</sup>.



Gráfica 6. Los "no lugares" como parte de un sistema de comunicación, en donde el espacio, actúa como signo.

Comprendido el espacio escénico dentro de una acción teatral y haciendo una analogía directa con los espacios arquitectónicos característicos que cumple con este fin. Aquellos espacios que han sido generados para que el usuario se convierta en observador y su estancia sea indispensable para cumplir su papel, demos unificar esta materia tangible (escenografía) y su espacio (escénico) generador, para poder hablar de una puesta en escena, que habla de una puesta en escena como elemento contenedor:

1. Contexto socio-cultural ( Texto escrito de la obra)
2. Escenografía (Materia tangible)
3. Espacio escénico (Espacio donde se desarrolla la obra)

Al igual que la arquitectura la puesta en escena busca ser armónica, porque es un sistema integrado completo, conformado por una estructura donde cada elemento se empalma al conjunto y donde nada se deja al azar sino que cumple una función en la concepción de conjunto.

Históricamente la puesta en escena, como idea data de la segunda mitad del siglo XIX Para el teatro consiste en transponer la escritura dramática del texto en escritura escénica. Algunas de sus teorías que explican este fin son:<sup>56</sup>

" El arte de la `puesta en escena´ , es el arte de proyectar en el espacio lo que el dramaturgo ha podido proyectar solamente en el tiempo" – Apia 1954-

Para Veinteis: El término "puesto en escena" designa el conjunto

55. Idem., Pag. 183

56. Idem., Pag. 384

## Lo Efímero y Escenográfico de los "no lugares".

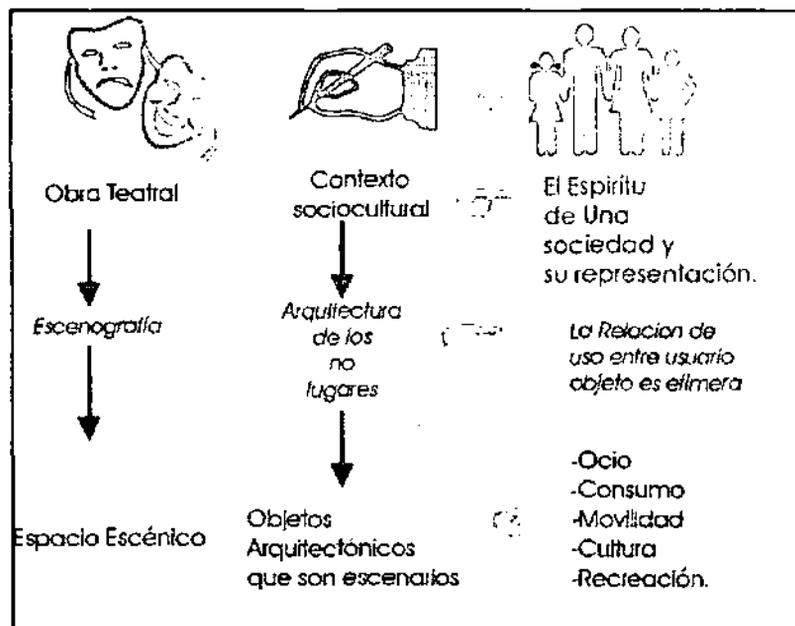
de medios de interpretación escénica. En una "acepción restringida" designa la actividad, que consiste en la disposición, en cierto tiempo y en cierto espacio de actuación de los diferentes elementos de una obra dramática.

Copeau, quien a raíz de innumerables trabajos sobre el teatro habla de la puesta en escena como una acción dramática. Es el conjunto de movimientos, gestos y actitudes; la armonía entre fisonomía, voces y silencios, es la totalidad del espectáculo escénico, que surge de un pensamiento único que lo concibe, ordena y lo armoniza.<sup>57</sup>

Cuando toda obra de arte no necesariamente literaria, es puesta en escena y cumple con los parámetros anteriormente descritos, se convierte en la manifestación evolutiva del espíritu de un pueblo; según Hegel la obra de la belleza.

En el siguiente cuadro se mostrará una síntesis de la analogía entre la escenografía y la arquitectura como respuesta física a las manifestaciones del espíritu de una sociedad, para luego continuar con el análisis del valor efímero dentro del contexto de los "no lugares".

Gráfica 7. Modelo análogo entre escenografía y arquitectura.



57 Idem..Pag 386

# Lo Efímero y Escenográfico de los "no lugares".

---

## LO EFIMERO EN LA OBRA.

Entendiéndolo del supuesto de ver a los "no lugares" como manifiesto simbólico del pensamiento humano actual, resultado del espíritu de una sociedad de consumo. Se puede entablar una lectura arquitectónica que lleva consigo factores y elementos que al serificados buscan como propósito aclarar el pensamiento y la presentación de lo que la imagen quiere expresar a través del objeto. Siendo una de las condiciones que lleva a emprender una analogía con la puesta en escena de una obra teatral y a su vez poder manejar la relación de uso efímera dentro de algunas obras arquitectónicas. Esta es dado por el uso en el tiempo, como condición de apropiación del ser humano y como respuesta a las manifestaciones físicas del contexto sociocultural en la actualidad.

Para poder hablar de lo efímero en la obra se debe entender desde el punto de vista estético, el concepto de arte, ornamentación y efímero.

Arte : Para las culturas clásicas, la edad media y parte del renacimiento, tenía que ver con la destreza para construir un objeto con destreza para dominar una audiencia o para mandar un ejército. Se entendía por destreza la base en el conocimiento de unas reglas y por tanto no existía ningún tipo de arte sin reglas.

Después del renacimiento, la belleza empezó a jugar un rol importante en la clasificación de las artes y es donde se comienza a pensar en el arte como forma de inversión. Es para la época de la Ilustración donde se establece el término de Bellas Artes y se divide de acuerdo a la completa productividad humana, las artes en artes liberales y mecánicas. El siglo XIX surge el concepto de artes del diseño (artes visuales) con la clasificación interna de las bellas artes, dejando a fuera las artesanías y las ciencias. Para nuestra época el arte se cuestiona de acuerdo al valor científico, a la utilidad, a la practicabilidad y a la expresividad. Por consiguiente podemos definir al arte como: *Toda Actividad humana consciente capaz de producir, construir formas, o expresar una experiencia, si el producto de esta reproducción, construcción, o expresión puede leerse, emocionar o producir choque.*<sup>58</sup>

El arte contemporáneo tiende a un proceso configurante de una realidad que se utiliza cuando se consume y se recrea, consumiendo de nuevo, porque se transforma con el tiempo e incluso cambia en su significado. Es por ello que el arte no es el resul-

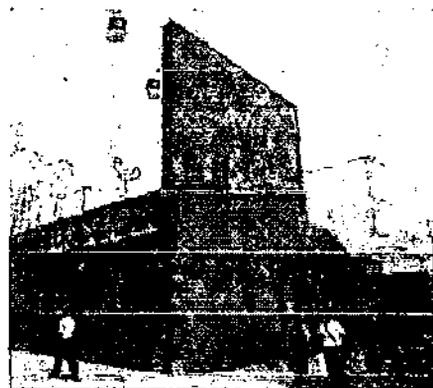


Imagen 17. Pabellón de México  
Expo-Hannover 2000 Alemania

58. Idem.. Pag 67

59. Arte Efímero y Espacio Estético.  
Jose Fernández Arenas Pag. 9

tado final, sino el medio por el cual se produce el resultado final. Es decir la interacción entre la obra y su receptor o consumidor.

Ornamento <sup>60</sup>: Uno de los componentes de las artes visuales y especial de la arquitectura (Estructura y Ornamento). En la arquitectura anterior al renacimiento se mantuvo un equilibrio entre la estructura y el ornamento conservando un grado mayor de importancia a la estructura.

Para los tiempos modernos, existieron períodos donde el ornamento ha sido aceptado adquiriendo mayor relevancia que la estructura. A finales del siglo XIX principios del XX fue fuerte la preferencia de la decoración, constituyéndose y contraponiéndose de forma simultánea al estilo funcional del movimiento moderno que se preocupaba por la funcionalidad, por la estructura del edificio por los muebles y no por su ornamentación.

Ejemplo de ello lo vemos en arquitectos como Adolf Loos, el cual argumenta: "El desarrollo de una cultura se identifica con la supresión del ornamento de los objetos que tiene alguna utilidad como por ejemplo la arquitectura, el mobiliario y la ropa"<sup>61</sup>; decía que el ornamento era para las culturas más inferiores, lo cual no era contemporáneo con su época. El resultado fue una ciudad llena de líneas cada vez más simples.

Pero a pesar de conservar las formas puras, simples y funcionales en la actualidad, el ornamento sigue existiendo, dentro de la arquitectura de los "no lugares." Su diseño en el interior va cambiando, de acuerdo al fenómeno de la moda, y del consumo entre otros. La estructura en algunos objetos funciona como contenedor que permanece y se conserva como tal, pero al interior el espacio está en continuo cambio, ejemplo de ello lo encontramos en los escaparates de las tiendas de los centros comerciales.

Lo Efímero :El término efímero no es tomado en esta investigación por la perdurabilidad de los materiales con los que se realiza la obra, va más enfatizado al tiempo.<sup>62</sup> Lo que dura la relación de uso entre el usuario y el objeto.

*"Lo efímero está conformado por aquella serie de fenómenos hechos que no están claramente incluidos en el mundo de la creatividad y de la técnica, en donde influye; al desempeñar una acción sin derecho a ella, la ciencia la técnica, el trabajo y la creatividad artística, y que por el resultado fugaz, fungible y efímero se les designa el nombre de moda, adorno, frivolidad, festividad y entretenimiento."*<sup>63</sup>

Por consiguiente desde el punto de vista económico, vemos el arte como un complejo proceso, donde el valor de los objetos

---

60. Adorno. Ciertas Piezas que se ponen para acompañar las obras principales. Diccionario de La Real Academia Española.

61. Op. Cit. Wladyslaw Tatarkiewicz. Pag 199

62. En este sentido se toma la concepción Kantiana del tiempo; para Kant el tiempo es intuición y no un concepto, es decir que sólo por la aplicación de conceptos a intuiciones o sensaciones pensamos o percibimos objetos.

El tiempo presupone distintas secuencias de representación, las cuales constituyen uno de los factores indispensables para concebir un orden objetivo, diferente al orden en el cual cada sujeto percibe los objetos de la experiencia.

Materia, espacio y tiempo. Laura Benítez/ José Antonio Robles. Pag 230

63. Op. Cit. José Fernández Arenas. Pag 9.

## Lo Efímero y Escenográfico de los "no lugares".

ficializados está en ser consumidos y en ser experiencias comunicativas de valor simbólico, que terminan cuando la obra agota. El resultado final es la imagen y precisamente lo que no es una pieza de museo son las experiencias vividas y los restos que quedaron para ello.

Se puede generar que una obra de arte se vuelve efímera con el tiempo, en el momento que deja de ser usada o valorada como una pieza de museo. Algo que se da actualmente con la arquitectura que es originaria de aquellos espacios del anonimato como bares, museos interactivos, centros comerciales, aeropuertos, hoteles etc... y que hacen parte de los "no lugares".

*La arquitectura se ha convertido en una especie de autoexpresión artística, siendo los proyectos y construcciones reflejos de asociaciones y cosmogonías personales, del mismo modo en el arte, desde el romanticismo, el arte visual ha sido visto como una expresión personal del individuo artista <sup>64</sup>.*"

Las obras de arte que son coleccionables, museables, son el resultado de la vida cultural de otras épocas que se conservan como objetos culturales y en algunos son consideradas como mercancías de valor económico. Pero debemos entender que el contexto sociocultural del que hicieron parte, fue variable, cambiante y efímero. De esta forma se puede decir que por principio todo el arte es efímero o deja de ser arte al momento de perder su función de uso o cuando deja de ser consumido.

A veces nos encontramos con manifestaciones artísticas, objetos culturales o mercancías dispersas, descontextualizadas y desfuncionalizadas.

### Arte Efímero

Cuando se habla de arte efímero siempre se restringe para denominar las representaciones plásticas utilizadas en ciertos momentos celebrativos y festivos. Para estas ocasiones, las obras de arte, despliegan gran cantidad de manifestaciones del espíritu de un pueblo, cuya duración es limitada y alguna de ellas son destruidas o abandonadas cuando el evento termina; en la mayoría de ellas el material con el que se confecciona es pensado con anterioridad para que tengan un destino fugaz, temporal y efímero.

*El arte efímero, resulta de las técnicas que más que fabricar objetos, generan producción, su valor como obra reside precisamente en ser consumido, literalmente es una experiencia comunicativa que agota la obra. Y el arte de relación es "Per Se"*



Imagen 18. Montaje Fotográfico.  
Dis. Eduardo Pérez Gonzales.

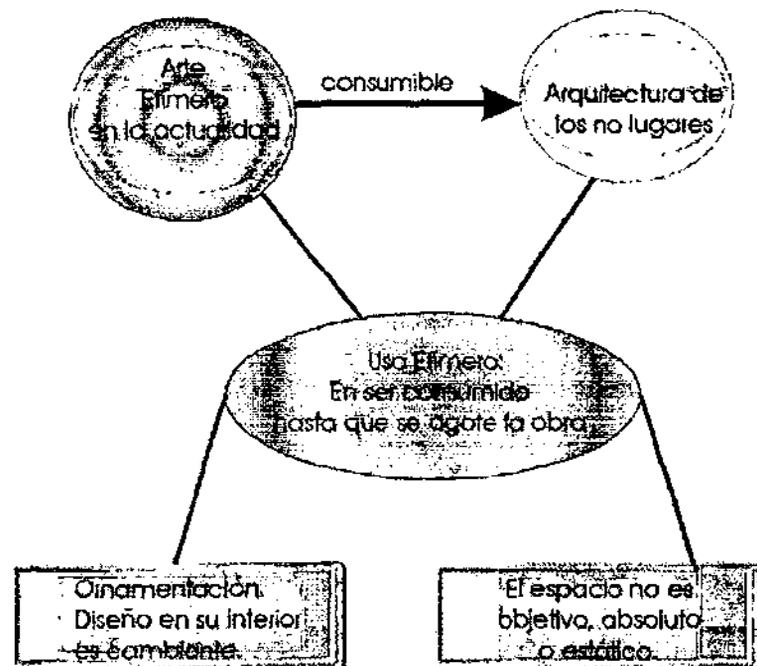
<sup>64</sup>. Op. Cit. Hans Ibelings Pag 27

# Lo Efímero y Escenográfico de los "no lugares".

paradigma de lo efímero y en última instancia, efímero él mismo. No existen experiencias inmutables, porque su significado cambia con el tiempo.<sup>65</sup> Ejemplo de ello lo encontramos en los performances, las instalaciones itinerantes, los pabellones de exposición entre otros:

Este tipo de arte, al igual que los otros tipos de arte, buscan en el fondo mecanismos de escenificación, códigos de representación figurativa o sistemas que cada cultura genera para representar el mundo a través de símbolos, formas o fenómenos plásticos. Este tipo de manifestaciones se da tanto para piezas que con el tiempo después de usadas (ornamentación de épocas anteriores), son museables y luego efímeras, como para aquellas piezas que son efímeras desde su creación.

Gráfica 8. Uso efímero en la arquitectura de los "no lugares".



## 2. 2. Arte Efímero en La Escenografía Y La Arquitectura de Los "Lugares".

Se dice que la escenografía en la obra teatral es efímera porque:

- Adquiere vida y sentido sólo en el momento en que se une a los demás elementos de la producción ante un público que observa; en este caso la relación es de tiempo. La durabilidad dada por lo que dura la acción o la repetición estipulada de la acción.

- Los materiales que la componen no son de mayor durabilidad.

A diferencia en la Arquitectura:

65. Op. Cit. Jose Fernández Arenas  
Pag 10

## Lo Efímero y Escenográfico de los "no lugares".

---

Los materiales y su conformación pueden ser de mayor durabilidad; pero existen objetos arquitectónicos donde la actividad que se desarrolla tiene una relación de tiempo que va cambiando, a medida que el diseño y la función en su interior se modifican. La arquitectura en este caso se vive recorriéndola y un recorrido implica una secuencia de espacios a través del tiempo.

Diferencia de lo que sucede en el teatro, donde el espectador es fijo y los espacios se transforman ante él. La arquitectura permanece fija y el habitante es el que se desplaza a través de ella.<sup>66</sup> En consecuencia, no se puede entender el espacio de los "no lugares" como algo objetivo, absoluto y estático. "Los espacios se transforman según lo que ocurre dentro de ellos"<sup>67</sup>

El arquitecto no puede acertar del todo que proceso va a tener la obra al momento de ser utilizada, pero puede proponer diferentes modos de interacción entre la obra y el hombre. Y es a través de herramientas de diseño que ayuda a la lectura de objetos arquitectónicos.

Cuando el arquitecto diseña sin pensar en el hombre, sus formas y movimientos, la arquitectura es tan abstracta que no le permite relacionarse con ella. Si en cambio, el diseño es consciente de la relación acción-espacio-tiempo, al hombre se le facilitará disponer libremente de su entorno inmediato para realizar múltiples actividades.<sup>68</sup>

### ESPACIO Y ARQUITECTURA.

Anteriormente se ha hablado de la importancia del espacio en las manifestaciones humanas, y de como esta generación de espacios, para los "no lugares," se convierte en escenarios donde se manifiesta la materia tangible, "escenografía," del contexto sociocultural de consumo. Por ello es importante entender que el espacio es el elemento donde interactúan la percepción del individuo con respecto al objeto diseñado.

Los objetos arquitectónicos afectan el comportamiento humano, accionando secuencialmente de acuerdo a los cambios con los que el espacio en su interior va enfrentando; el espacio de los "no lugares" en la actualidad, está fuertemente influenciado por el contexto sociocultural que lo conforma, esto conlleva a que la evolución constante de factores económicos, tecnológicos, sociales y comunicativos entre otros ocasionen en el diseño de los espacios cambios repentinos que afectan el comportamiento humano.

Tomemos un ejemplo de amplia escala donde los "no lugares"

---

66. Escenarios. Tests para obtener el grado de licenciatura del Ara. Jorge Ballina Graf. Pag 89

67. Idem, Pag 90.

68. Idem Pag 91



Imagen 19. Comunidad Agrícola en Siberia. Delimitación del territorio por una comunidad en Siberia.

convergen, el espacio de la ciudad: "como el gran espacio humano conformado, que plasma la materialización, delimitación del espacio; es el escenario del lenguaje de las elecciones y los sueños; es el mundo de una imagen que lentamente se va construyendo y volviendo a construir incesantemente."<sup>69</sup>

Vemos que la conformación de espacios urbanos, se transforma en lugar simbólico, porque en ellos la celebración del ritual, fiesta, la diversión y el entretenimiento consagran los elementos plásticos plurisensoriales como productos efímeros o de escenificación de la vida

Entrando en detalle, encontramos que el espacio no se debe entender como un concepto abstracto, es el significado que adquieren una serie de condicionantes que lo conforman, en función a sus características y la forma de vivir en su interior.

Existen espacios que están destinados a funcionar como instrumentos en torno a una serie de rituales, sagrados ó profanos, de larga duración o no perdurables; cuya función es la interacción que tiene fundamentos en una estructura ideológica de la comunidad que lo consume

De acuerdo a esto, el espacio es tomado como el lugar de manifestación de cualquier actividad cultural, que va muy ligada con la forma de actividad específicamente humana en su utilización estética: Una actividad que consiste en transformar materiales mediante una actitud creativa y poblar el entorno con signos cuya misión final es comunicar, mediante un repertorio simbólico consensual, la descripción que de la realidad hace cada comunidad.<sup>70</sup>

Estas formas de comunicación, se pueden manifestar de acuerdo al mensaje de perdurabilidad que la comunidad quiera transmitirle, empleando materiales de larga duración, como manifestaciones para comunidades futuras o de una perdurabilidad temporal donde interviene la utilización de los materiales perecederos.

Para ello se debe tener en cuenta; " *independientemente de la perdurabilidad, no existe un espacio transformado separado de una vivencia de tiempo, ni ninguna creación que no participe, aunque sea en forma fugaz, en una representación de la cultura con un principio y un fin.*"<sup>71</sup>

Se podría manejar tres acepciones del espacio con respecto a la apropiación del espacio y a la evolución en el tiempo, estas son:

### 3.1.El Espacio Natural Transformado.- Territorio-

Se entiende como territorio el marco físico en donde se llevan a cabo las actuaciones encaminadas a las supervivencias del individuo y de las especies. Este marco físico está determinado por

69. Imaginarios Urbanos. Armando Silva. Pag 15

70. Op. Cit. Jose Fernández Arenas Pag 19

71. Idem. Pag 19

## Lo Efímero y Escenográfico de los "no lugares".

medio físico y por el ecosistema del grupo que lo habita. Unifica las relaciones interindividuales, respecto a la organización social, al dominio territorial y al status. Se articula en un universo conceptual, la vida para una comunidad empieza a ser confortada, en el momento que ella establece el punto cero, lugar topográfico que ellos ocupan en el espacio y desde donde se referencia todo movimiento; delante, atrás, derecha, izquierda, arriba y abajo, según la dirección que posea con respecto al partir y al volver.

La organización de posesión del territorio, se denomina, "geografía mítica", la cual tiene su enclave en las primeras manifestaciones religiosas, donde el espacio deja de ser neutro a todo nivel y aparece la diferenciación entre espacios sagrados y profanos.<sup>72</sup>

### 2. El Espacio Como Escenario.

Goffman<sup>73</sup>, Sociólogo norteamericano, su estudio se centra en el material que le da la vida cotidiana y sus escenarios. Establece una metáfora con el teatro, argumentando que toda vida colectiva representa una serie de papeles, donde el ser humano interactúa, como respuesta a las acciones de otros individuos, esta interacción desarrolla una actuación que se define como la actividad total del individuo para influir en los demás.

Como "Unidad Fundamental de la vida pública, las agregaciones cotidianas, las unidades que surgen, se forman y se desvanecen continuamente, siguiendo el ritmo y el flujo de otras acciones" Es decir descubrir y analizar la historia natural de las situaciones sociales.<sup>74</sup>

Tomando en cuenta a la vida social como representación teatral, se puede hablar de encuentros sociales como formas ceremoniales y rituales. Ver al ritual como lo que cumplimos cada día para mostrar deferencia, respeto, tacto, para mantener la propia imagen social. Por los rituales demostramos que conocemos y pedimos que sea reconocido el adecuado respeto a nosotros mismos y a la situación.<sup>75</sup>

La vida es un teatro en donde el individuo es participe de una serie de representaciones ritualizadas que se llevan a cabo en escenarios exclusivamente utilizados para ese fin y que son ampliamente trabajados por medio de la ornamentación.

En estos espacios es donde la actuación del individuo se muestra como una fachada ante el lugar físico que permanece, de manera que el individuo desarrolla su papel y abandona el lugar al momento de culminar.

La sociedad tiene establecidos unos sistemas de comunicación, los cuales imparten patrones ideológicos que se llevan

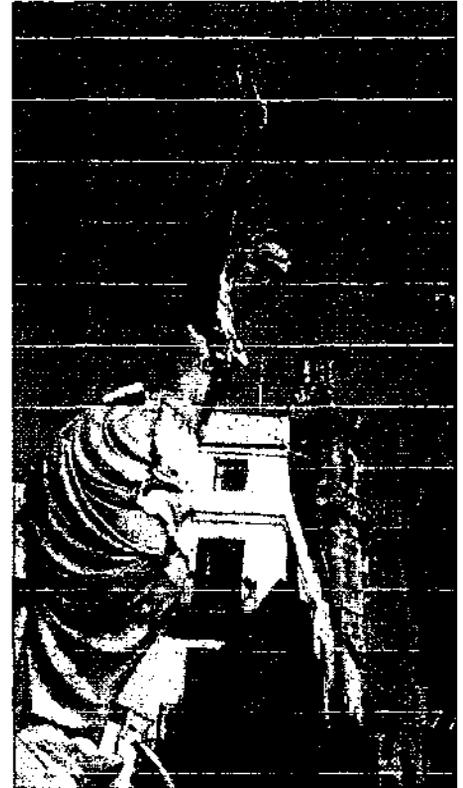


Imagen 20. Falla Valenciana. Ejemplo de las fiestas celebradas en Valencia España, el espacio de la ciudad es utilizado como medio de manifestación de rituales, donde el ciudadano se convierte en actor. España 1997.

Fotografía. Dr en Arq. Ivan San Martín.

72. Idem. Pag 20

73. Psicólogo que estudia el comportamiento del ser humano en la cotidianidad. En su libro La presentación de la persona en la vida cotidiana. Amarrortu editores. Buenos Aires. 1959.

74. Sociología de la vida cotidiana. Mauro Wolf. Pag 24.

75. Idem pag 51

durante un tiempo concreto en un marco físico determinado. Hablamos de un papel expresivo que implica una definición quienes somos y de lo que hacemos; como seres humanos constantemente somos parte de una puesta en escena. Donde el espacio constituye un escenario, y es utilizado por un grupo que representa simbólicamente; en su interior la obra de arte espacial que lo conforma debe poseer una estética que manifieste el universo simbólico de esa comunidad.

Es decir, el individuo ante la presencia de otros, genera una actividad llena de signos, los cuales sirven para destacar y confirmar su papel.

*"La vida cotidiana como representación: Es la analogía entre las escenas normales de interacción vividas por los sujetos y lo que sucede en el escenario (...) La relación social común está de por sí organizada como una escena, con intercambio de acciones teatralmente infladas, contrapuntos y réplicas finales".<sup>76</sup>*

Concluye Goffman, que al analizar cada obra de arte desde este punto de vista, se debe interpretar como un elemento que participa en un espectáculo total, diseñado para vivenciar ideológicamente las experiencias de un grupo que se está renovando continuamente. Lo que define y distingue una cultura de otra, son los diferentes mecanismos de escenificación que utilizan.

### 3.3 El concepto del espacio en la arquitectura desde el movimiento moderno.

El estudio del espacio toma una gran importancia en la arquitectura a partir del siglo XX, por ello daremos una breve sinopsis que delimita el espacio en función a su contexto; haciendo énfasis en los estudios sobre el espacio desde el Movimiento Moderno hasta nuestros días.

En los últimos cuarenta años, según Robert Venturi, el hombre ha centrado en el espacio como ingrediente esencial que diferencia la arquitectura de las demás artes. Siendo el espacio tradicional visto por el hombre, - Las Plazas- las cuales conciben una escala del peatón y es uno de los mejores modelos diseñados por el arquitecto que le gusta manejar los espacios cerrados.

Fue con arquitectos como Wright y Le Corbusier, que mostraron en algunas ocasiones en sus proyectos, como las demás artes podían mezclarse con la arquitectura y generar un espacio que fuera sagrado para él arquitecto.

Con la arquitectura purista, se rompió con el eclecticismo del siglo XIX, y los arquitectos modernos negaron y abandonaron la técnica que permitía a las otras artes mezclarse con la arquitectura. El mensaje era básicamente arquitectónico.

Actualmente, la arquitectura busca una confrontación más

---

76. Idem Pag 94

# Lo Efímero y Escenográfico de los "no lugares".

---

ta con las demás artes, esto con lleva a que exista dentro un marco del espacio, diferentes facetas como las artes plásticas y las ciencias sociales, las cuales brindan al arquitecto la oportunidad de ampliarse, de manera libre, en el proceso de diseño.

## 1. El Espacio Desde El Movimiento Moderno.

nales del siglo XIX, con el historicismo Hegeliano; se convertía al otorgar una cronología y secuencia a la apariencia de las cualidades formales, a la forma lineal, plana y masiva.

la finales del siglo XX, conceptos como posmoderno, moderno tardío y deconstructivista, buscaban identificar un núcleo de atributos estilísticos y específicos para medir la normalización, deformación y transformación en relación con "periodos Temporales."<sup>77</sup>

partir de 1900, el espacio se convirtió en el instrumento prioritario de la reforma arquitectónica; era acabar con el significado que el estilo traía con su abstracción y universalismo, el espacio se adapta y se acomoda a sus ciudadanos contemporáneos, siendo la premisa del diseño durante el movimiento moderno. El espacio es intangible escapa de la representación, sus cualidades se pueden caracterizar mediante un estudio que no está siendo representado.

espacio, según Proust: Etude la precisión verbal, los efectos de un espacio único pueden cambiar su naturaleza de acuerdo con los estados subjetivos e individuales de la mente, influenciados por papeles sociales, sexuales y de género, creando una sensación de comodidad por medio de asociaciones con términos como lugar y hogar.<sup>78</sup>

o de los puntos de origen de este cambio social tiene que ver con la gran revolución que se origina antes de la primera guerra mundial, pero que toma fuerza después de 1918, "La gran revolución se lleva a cabo con la actitud mental de dos conceptos, trabajo - dirección (...) dirigiendo su preocupación hacia el incremento del tamaño de la plusvalía" - Taylor.<sup>79</sup>

Este fenómeno es totalmente dictatorial, porque el espacio es visto como sistema de producción, sirviendo como sustento para reafirmar el concepto del Movimiento Moderno con respecto al espacio: "El programa riguroso de la fábrica moder-

En los tiempos de guerra se proporcionaron modelos que debían ser aplicables a la primera necesidad de la reconstrucción, (La Habitación). Para Le corbusier, el racionalismo había conducido a un método de producción que revoluciono en su momento la arquitectura misma, por consiguiente cuando la

---

77. A Fin de Siglo. Cien Años de Arquitectura. Moca. Pag 102.

78 Idem. 103

79. Frederick Winslow Taylor (1856-1915), Economista que realiza el método de organización racional del trabajo. Este Método marca el inicio de un sistema, que se genera cuando el ser humano actúa como jefe de un grupo, y rompe con los hábitos de militarización sistemática de sus trabajadores; por medio del entretenimiento sistemático de las suposiciones y recortes salariales, para generar un día de trabajo cabal.

manera de construir se modifica automáticamente, la estética y la construcción misma da un vuelco.

Por otro lado las ideas originarias de llevar a estudio el espacio en el siglo XX, también tienen su basamento en el tiempo, cuya relación o resultado es dado por la teoría de Einstein "Espacio-Tiempo".

Después de la primera guerra mundial, el espacio era visto como representación de un término o como un envoltorio del tiempo, el tiempo era concebido como lo inevitable, la frecuente irrupción de la continuidad espacial; siendo la metrópoli moderna la manifestación clara de la influencia del tiempo en la ciudad, la metrópoli es el resultado de la asociación entre espacio - tiempo, el tiempo en la metrópoli marca ritmos cotidianos de transporte y necesidades productivas y comerciales de capital; esta relación físico- social (tiempo-dinero) se alimenta básicamente en el espacio de la metrópoli, el dinero es el motor de vida metropolitana y es el agente indispensable de la vida social.

### 3.3.2. Espacio Y Sujeto En La Epoca De Posguerra.

Después de la segunda guerra mundial, historiadores como Zevi Melega, Martienssen y De Fusco; dieron la idea propedéutica y distintiva del espacio moderno; confiriéndole al método de Taylor tonos instrumentales para responder a las nuevas psicologías del sujeto en el ámbito político, psicológico y sociológico.

Para los políticos como Theodor Herzl, sociólogos como Georg Simmel y filósofos como Maurice Halbwachs entre otros, el espacio que se teorizaba en la geografía y la sociología fue el instrumento para entender a la arquitectura y el urbanismo; los psicólogos y filósofos, Piaget, Sartre, Monkowski y Heidegger, evocados por Bachelard, comenzaron a trabajar el espacio y sus múltiples relaciones en el ámbito de la poética, enfatizando a la arquitectura como una de las artes que está determinada principalmente por el papel del hombre en la sociedad.

Funcionalistas, como Edward. T. Hally y Robert Sommer; sirvieron de consuelo, auxiliados por los manuales de organización espacial de Lynch y Alexander, mientras los marxistas –Henry Lefebvre– y posestructuralistas –Foucault– revitalizaron la idea del espacio relacionarlo con el poder y los sistemas de orden institucionalizados con el fin de estudiar el origen del poder en el discurso de la arquitectura.<sup>80</sup>



Imagen 21. Tienda de Diseño. Lima.  
Paseo de la Gracia España  
Fotografía. Dr en Arq. Ivan San Martín.

80. Idem. Pag 117

### 3.3.3. Espacio Posmoderno.

Con el "relativismo" se desestabilizó los conceptos espaciales modernistas; el relativismo otorgaba al espacio todas las características de una subjetividad proyectiva o le negaba todo papel

## Lo Efímero y Escenográfico de los "no lugares".

cional o instrumental. Grupo de arquitectos como Coop Himmelblau, maneja de forma abierta en sus obras, las fuerzas físicas de la proyección y la intervención que se enfrenta en el espacio euclidiano en colapso. "Nuestra arquitectura carece de un físico, no así de plan Psíquico"<sup>81</sup>.

Freud, era posible concebir un mismo espacio que albergar dos contenidos distintos al mismo tiempo; solo en nuestra mente se podían ubicar dos lugares en el mismo espacio. Es así como el grupo de arquitectos Coop Himmelbau, toma la arquitectura con doble significado acercándose al imaginario judaico, y habla de la "Postimágen" del expresionismo. Ejemplo de ello esta en su obra El Bar Angel ubicado en la ciudad de Guggenheim.<sup>82</sup>

En la ciudad el espacio posmoderno se ve reflejado por la interacción de la calle con el espacio privado, al extenderse la calle pública en los conjuntos residenciales, donde no entran sino los jardines pero la calle privada continua simulando ser pública, cuando nos encontramos sentados en un café ubicado sobre la calle, encontramos en un mismo espacio la posibilidad de estar adentro y afuera en un mismo lapso.<sup>82</sup>

Como individuos, estamos dentro de una escena ya habitada por otros dobles y construida como nuestra Psique, siendo este el material con el que se fabrican las "Utopías", no es el sueño feliz de satisfacción sino el deseo bloqueado.

### 4. Movimiento Espacial.

Fenómenos muy característicos de este decenio en la obra arquitectónica y el cual esta ampliamente enfatizado con la obra de Ghery y algunos de sus contemporáneos; él poder representar las transformaciones sucesivas dentro de la idea del movimiento visual y corporal en el espacio, para que con ello el movimiento de las obras adopte diversas formas. Encontramos movimiento en obras de construcción aparentemente incompletas comparada con los movimientos dadaistas, constructivistas y expresionistas de principios del siglo XX. El manejo de la perspectiva no es tan solo una simple técnica de representación para describir una forma previamente diseñada sino un implemento generador o productor de espacios; donde el observador queda atrapado entre las tensiones de un orden preconcebido y la realidad evidente de la sola distorsión percibida.

El movimiento se engendra fenomenológicamente bajo la incertidumbre del ojo, como la torsión que se aplica a construcciones sin previa estabilidad espacial. Ghery, estudia el lugar del sujeto dentro del movimiento del espacio arquitectónico; en un intento por determinar los límites apropiados para el sujeto con respecto



Imagen 22. Guggenheim Museum, Bilbao 1997

## Lo Efímero y Escenográfico de los "no lugares".

---

a la arquitectura, donde actúa de acuerdo a la ilusión y proyección de los desplazamientos psicológicos y visuales de mente, algo que va en contra del pensamiento que hacía parte del movimiento moderno.

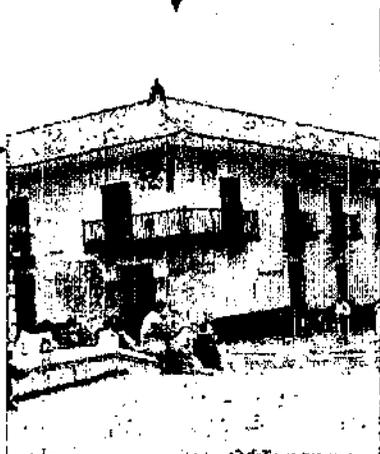
La arquitectura en este sentido se convierte en escenario que sirve como estímulo de autorrepresentación y que a la vez pone a prueba, condensa y disemina; para ello la arquitectura debe tener cierta autonomía de sí misma y engendrar su propia vida análoga mas no limitadora del sujeto.

Una vez que la arquitectura es habitada, sus distorsiones operan en conjunción con las del sujeto en una forma de conversación ya orientada a reinstalar al sujeto en el centro, sino a la exploración de todas las dimensiones de la diseminación espacial del sujeto.

Hegel  
Espíritu de la sociedad  
y su representación.

Los "no lugares"

El ser humano en  
la representación.



Escenografía  
Materia Tangible.

Escenarios  
Arquitectónicos

Relación de uso  
entre usuario y objeto arquitectóni  
Efímero

Mapa  
conceptual.

---

## SEGUNDA PARTE

*"Todos los sólidos se desvanecen en el aire"*

*Marx*

## Arquitectura de los "no lugares"

---

el inicio de esta investigación se buscó por medio de los precedentes comprender la existencia de factores socio-culturales generadores de objetos arquitectónicos que funcionaban como escenarios. Donde el ser humano podía manifestar y representar sus respuestas emocionales con respecto al contexto natural y social.

En la segunda parte de esta investigación, se busca analizar algunos géneros en la actualidad en donde consideramos se da la lectura de los "no lugares". Para esto fue importante tomar en cuenta nuevos factores que influyen en el contexto sociocultural de la sociedad actual. Estos factores generadores de las condiciones necesarias para la lectura de los "no lugares," serán aplicados con el fin de entender el concepto de "no lugar" en algunos géneros arquitectónicos como: El museo, el aeropuerto y el centro comercial.

Empezaremos por entender cómo a través de la industrialización, empieza a hablar de una arquitectura para las masas, cuya relación con la tecnología y con los diferentes cambios mundiales convierten en un medio de comunicación masiva, donde las determinantes de tiempo y espacio actual la sintetizan.

Una de las principales características de la arquitectura actual es la producción del espacio a gran escala. Esta producción a gran escala ha generado un consumo del espacio; el cual va ligado al proceso de acumulación del capital y relacionado a su vez al crecimiento de los enlaces globales en la construcción por medio de la reconstrucción, renovación y rediseño de los bienes raíces actuales. Un ejemplo de ello lo vemos en la producción arquitectónica de los restaurantes de comida rápida tipo *Mc. Donald's*.

De manera semejante a la producción del espacio a gran escala, encontramos el manejo de información a través de la aplicación de avances tecnológicos a sucesos que anteriormente no se tenían contemplados. La tecnología satélite ha logrado una gran exploración de cobertura global que busca llevar a la actividad imaginaria a visiones fuera del espacio y de la exploración planetaria.

La producción del espacio a gran escala, como proceso de acumulación del capital, se produce a partir del siglo XVII con la época mercantil. Pero es a partir del siglo XIX con la revolución industrial, donde se comienza a fomentar la acumulación de capital. A finales del siglo XIX y principios del XX, los países europeos, básicamente Inglaterra, desarrollan espacios alternativos para las masas deprimidas y enclaustradas en las zonas habitacionales de la ciudad industrial. Estos espacios alternativos creados para la diversión como medio de consumo, buscan ser disponibles para cualquier clase social, como es el caso de



Imagen 23. Centro Comercial. Plaza Universidad. Este centro comercial está ubicado en una de las zonas conurbadas de la Ciudad de México [www.arquited.com.mx](http://www.arquited.com.mx)

los zoológicos públicos y de los parques de entretenimiento. Pero es a través de proyectos producidos por la expansión del capitalismo y la industrialización que se empieza a hacer énfasis en la apropiación de espacios verdes para el turismo, cuyo fin es atraer al público para que consuma específicamente este tipo de proyectos que potencian la arquitectura de los "no lugares". Inicialmente el enfoque es a la sociedad de clase alta. A partir de los años 50 en los Estados Unidos, la concepción de estos espacios cambia por las inversiones de bancos, agencias de gobierno e instituciones. Se desarrollan proyectos a las afueras de la ciudad para desplazar con ello la mayoría de las actividades rutinarias de la población como comercial, turística y recreativa.

Por consiguiente, el consumo logra ser el estereotipo de la actividad turística y comercial. El manejo de las imágenes a través de films, posters etc. Se convierte en un medio efectivo para incitar al público a acceder a los lugares. Los lugares comerciales empiezan a ser reconocidos por las etiquetas de famosas empresas multinacionales, y con ello el público es atraído para adquirir un status que es brindado por los espacios de consumo ubicados a las afueras de la ciudad.

Este tipo de arquitectura tiene como fin dar un ambiente comercial que seduzca al consumidor y establezca un diálogo directo con la diversidad de ambientes que se pueden generar en este tipo de espacios. Con ello el centro de la ciudad es totalmente negado y se convierte en el lugar administrativo y político de la población. La realidad económica del consumidor es manejada con la expansión de los *mass media*, la mercadotecnia y los lugares comerciales, donde los bienes y servicios pueden ser comprados. A su vez las ciudades, económicamente beneficiadas implantan sistemas para rehacer sus edificaciones, infraestructura y espacios de manera que sirvan a los intereses desenfrenados de los sectores comerciales y turísticos.

Con ello surge el concepto de (FAT) *Fashion Architecture Taste* cuyo fin es la reconfiguración del capital en la ciudad: A través de la inversión en objetos arquitectónicos que tengan una valoración de expansión en los negocios pero sin que ello implique la realización de una construcción permanente en función, forma y utilidad. entonces cuando hablamos de un valor efímero, no es relevante la durabilidad del material, por que en su interior va a estar en constante cambio, si no la apropiación del espacio por el usuario. En la arquitectura de los "no lugares" el consumo no necesariamente va integrado a lo tradicional, sino que va siendo establecido por su expansión, permanencia y tiempo. Toma su mayor impulso con la incesante mercadotecnia de campos culturales

84. Término utilizado para la investigación realizada en una calle de Londres, cuyo objetivo era trabajar los espacios de consumo.

Sacado del artículo *The Window And The Pavement. Architecture consumption and the spaces in-between*

Realizado por Joe Kerr.  
Revista *ArchitecturDesign*. Vol 68

## Arquitectura de los "no lugares"

---

del de exploración y cambio.

1. Determinantes socioculturales en la producción de la arquitectura de los "no lugares" en la actualidad.

Podemos decir que el mito en la sociedad occidental actual está básicamente enfocado al avance de la tecnología, en el ámbito electrónico y su influencia en la circulación de imágenes. Con el descubrimiento del chip o microprocesador, se hace posible la automatización de las instalaciones industriales, domésticas y laborales en conjunto y determina la "sociedad de la información de la revolución microelectrónica."<sup>85</sup> Las cuales van cambiando vertiginosamente en su condición cultural y de igual manera en el mundo en que la habitan.

Esta influencia es clara en las manifestaciones de la sociedad a través del objeto arquitectónico, donde la tecnología se considera actualmente como ilimitada. Desde la década de los sesenta hablamos de la cultura de los *mass-media* y de los bienes de consumo en donde la valorización arquitectónica tiene que ser vista en el ámbito mundial con el peso de la opinión pública a escala nacional e internacional.

El siglo XX es el siglo de los enormes saltos tecnológicos que han alterado radical y fundamentalmente las condiciones de vida. Las nuevas tecnologías y materiales de la construcción han tenido un fuerte impacto sobre la expresión de las formas. Así podremos encontrar una gran gama de construcciones inspiradas en la tecnología que viene de los años treinta hasta nuestros días. El enorme alcance de la tecnología y su repercusión en la arquitectura a través de la ingeniería se convierte en un foco de atención poderoso.

De igual manera los *mass media* atacan frontalmente la existencia de una realidad social. La hegemonía de los medios de comunicación que data de mitad del siglo XX, potencia todos los medios existentes.

Existe una generación a escala mundial que sólo en la imagen expresa toda su cultura, las habitaciones domésticas se ven envueltas en un mundo de comunicación visual y se convierten en las aulas para el aprendizaje. Las noticias son simultáneas en todas partes; la vida cotidiana entra en una fase que altera todas las costumbres anteriores y la evidencia de pertenecer a un nuevo mundo de cosas que no se ponen en duda. Así los medios de comunicación masiva son la explosión de las diferencias que conforman la concepción del mundo. La sociedad de la comunicación genera su potencia a través del gran aparato tecnológico, la arquitectura de los "no lugares" unifica una serie de códigos

---

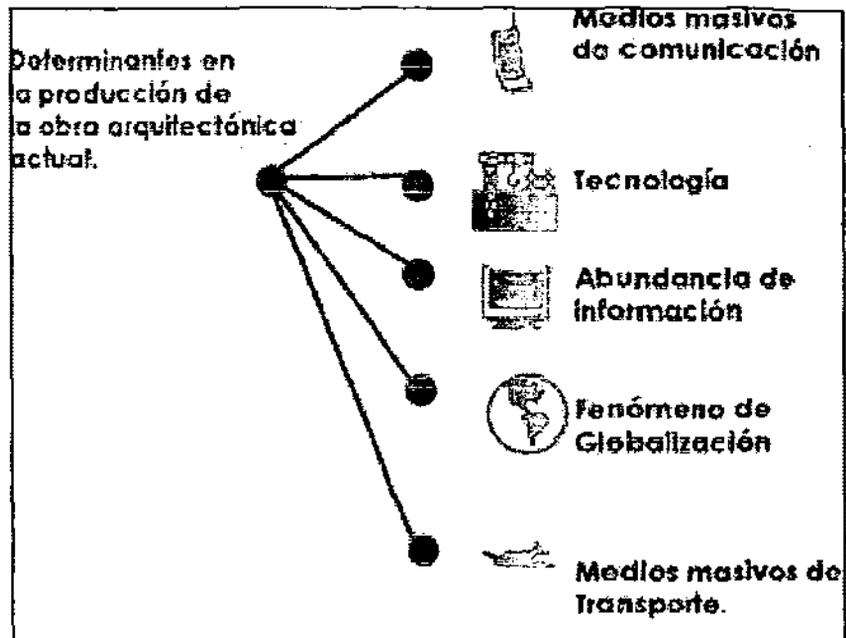
85. Historia de la arquitectura moderna. Leonardo Benevolo. Pág 1024.

## Arquitectura de "los no lugares"

y lleva a la explosión de realidades, a la profusión de imágenes a la pluralidad.

El siguiente cuadro muestra cuales son las posibles determinantes que influyen en la producción de la obra arquitectónica actual que hacen parte del instrumento de lectura para la arquitectura los "no lugares."

Gráfica 9. Determinantes en la producción de la obra arquitectónica actual.



### 1.1.1 La arquitectura de "los no lugares". Comunicación De Masas ( *Mass- Media*).

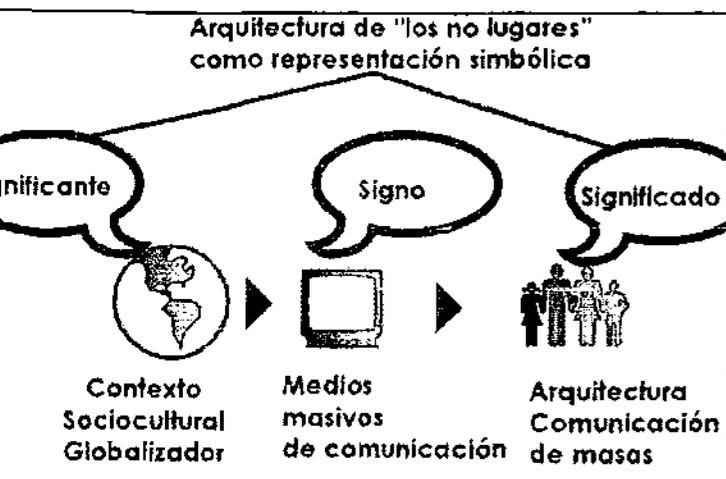
Antes de discutir respecto a la arquitectura actual como medio de comunicación de masas. Es necesario tener preciso el término comunicación de masas. El término aplicado por la sociología a los llamados medios de comunicación masiva como el cine, radio, televisión, prensa publicidad etc. Se entiende como medio de comunicación aquellos canales a través de los cuales se comunica a la sociedad con la rapidez en la que los propios hechos ocurren.

Los medios masivos de comunicación se pueden definir como invenciones tecnológicas que amplifican el mensaje y generalmente parte de una persona o grupo. En lugar de llegar a un individuo o a un grupo directamente, como sucedía antes, ahora llega a millones o miles de personas, más rápida y ruidosamente.<sup>86</sup> Es importante tomar a los "no lugares" como un medio de comunicación para las masas. Estos cumplen como fin comunicar diferentes patrones que envuelven la sociedad de consumo.

86. La arquitectura como Mass-Medium.  
Renato de Fusco Pag 69.

## Arquitectura de los "no lugares"

uales que proponen, comunican o transmiten, con el fin de suadir algunos sectores de la sociedad a que cumpla con sus mandas y a la vez les establece un status.



Gráfica 10 Arquitectura de los "no lugares" como representación simbólica

En los medios masivos de comunicación surge la cultura de las masas. Esta tiene su auge y relación directa con los "no lugares" a partir de la segunda guerra mundial, donde encuentra una lectura claramente manifestada en algunos objetos arquitectónicos. Este tipo de arquitectura expresa lo que la cultura de las masas quiere manifestar.

El término cultura de las masas es asignado a la cultura producida según las normas de fabricación industrial en masa, generalizado a través de técnicas de divulgación de masas<sup>87</sup>.

La cultura de las masas tiene como objetivos principales la búsqueda de la comodidad, el bienestar y una forma de ocupar el tiempo libre. Así la función recreativa es el complemento de la comunicación de masas y es el vehículo de difusión de ciertas formas culturales. Esto va relacionado con aquellos espacios diseñados para el consumo y que se han incrementado hasta el punto de crear ciudades para la distracción cuyo fin es brindar al usuario la posibilidad de estar dentro de un habitat perfecto que brinda la "ciudad." Por ejemplo ciudades como Las Vegas, *Celebration*, Cancún entre otras.

Dentro de los estudios semiológicos realizados por Umberto Eco se aborda el tema de la arquitectura como comunicación de masas. A ello argumenta su teoría con la asignación de características que posee la comunicación de masas con la teoría de la arquitectura. Como sustento del tema que se está tratando veremos algunas de ellas<sup>88</sup>:

*Razonamiento Arquitectónico Es Persuasivo*. Toma premisas

87. Idem Pag 74



Imagen 24. KFC. Avenida  
Universidad.  
Ciudad de México

admitidas que son reunidas para formar argumentos conocidos y aceptados, induciendo de esto un tipo determinado de comportamiento, que puede ser visto como "la teoría mimética de la arquitectura en la actualidad".<sup>89</sup> Umberto Eco toma como ejemplo al hombre que determina su modo de vida de acuerdo al espacio que se le propone para ser consumido. Generalmente estas formas espaciales se asemejan a otras ya conocidas y las que determinan para el ser humano la comodidad y el confort.

2. *Este Razonamiento Arquitectónico Se Disfruta Con Desatención.* Vinculado con la estandarización de los productos y los procedimientos industriales que afectan al proceso del diseño y dan como resultado algunas obras arquitectónicas que son disfrutadas y utilizadas por el usuario de forma similar a un medio de comunicación. El usuario recibe mucha información y depende de él su capacidad de asimilación.

3. *El Mensaje Arquitectónico Está repleto de Significados. En Algunos Casos Son Aberrantes.* Esta característica es muy importante ya que prevalece en los ejemplos arquitectónicos que son diseñados para la comunicación de masas. El espacio al que se le pueden asignar diferentes significados. Donde el espacio cambia de acuerdo a las modificaciones que se van realizando al interior sin que perturbe su forma. Esto determina el carácter efímero entre la relación usuario-objeto. Aún cuando la forma se conserva, la función va cambiando constantemente y afecta directamente el espacio habitado. Con ello el mensaje arquitectónico asigna una forma de vivir y a la vez da libertad para utilizar el objeto de forma deliberada.

4. *La Arquitectura está sujeta a Olvidos.* Esto a raíz de las sucesiones de significados rápidos que van siendo respuesta al consumo del espacio. Al igual que la moda y las vanguardias actuales, algunas veces es considerada despectivamente como desechable y efímera.

5. *La Arquitectura Se Mueve En Una Sociedad De Mercado.* El desarrollo tecnológico y económico asignan demandas que el arquitecto dispone para la realización de sus proyectos. Como resultado del fenómeno de la globalización, este tipo de arquitectura se desenvuelve gracias a los modelos asignados por las organizaciones económicas, quienes en la mayoría de los casos se dirigen a extensos grupos culturales que demandan mercados, con el fin de mostrar sus productos y poder darle importancia de trascendencia social.

El resultado es un objeto que inicialmente satisface, pero no incrementa su valor con el tiempo. El cual llega a muchas personas a la vez y no tienen límite en sus efectos, lo cual determina nuevos hábitos en el ser humano que hacen que estos efectos sean cada vez más frecuentes.

88. Las siguientes características son tomadas del libro *La estructura del pensamiento*, Umberto Eco, pag 315.

89. *supra vid.* capítulo dos, primera parte

## Arquitectura de los "no lugares"

---

giosos.

Los medios de la cultura de masas, viven solamente el presente<sup>90</sup>. Con ello la arquitectura se valora por su adhesión al presente, cuyos límites están caracterizados por el comportamiento del consumo. Este contacto de la arquitectura de los "no lugares" con el consumo genera obras arquitectónicas donde no hay una lectura clara de identidad cultural, aplicables a cualquier región, lugar o país. Convirtiéndose así en algunos casos en manifestaciones ajenas al contexto sociocultural donde se desenvuelven. Dentro de este tipo de arquitectura podemos destacar algunos objetos arquitectónicos como:

Los pabellones de exposiciones internacionales. Son resultado de la tecnología aplicada a los montajes, al uso de la prefabricación y su existencia temporal. Son un gran medio de información que une la producción de mercancías y cuya función facilita el libre intercambio y poder convertirse en una operación de propaganda de cada nación o firma.

Los centros comerciales o grandes almacenes. Estos tipos de edificación están vinculados directamente para ser vistos como mercancía y desarrollar una organización comercial que es selectiva, rápida y exhaustiva al momento de ser consumida.

La museografía moderna. Después de la segunda guerra mundial, el museo es tomado como un esquema didáctico que llega a todo tipo de cultura de manera eficaz, renovándose constantemente en sus estructuras.

Los aeropuertos, considerados en la actualidad como megaestructuras polifacéticas, además de ser vínculos de transporte y comunicación, albergan todo tipo de funciones ajenas al transporte aéreo.

Los son algunos de los ejemplos resultantes de los *mass media* que más adelante serán analizados con mayor precisión. Aunque se van a considerar no hay que olvidar a los cines, bares y todas las instalaciones dedicadas al tiempo libre como los complejos comerciales y centros recreativos urbanos.

De manera general se puede entender a la cultura de las masas como el resultado del consumo, dentro de un esquema económico global que conforma a la sociedad actual en su totalidad.



Imagen 25. Pabellón de Italia.  
Expo- Sevilla 92.  
Fotografía. Dr en Arq. Ivan San Martín.

---

90. Op cit. Renato de Fusco

## Arquitectura de Los "no lugares" como medio de comunicación de masas

Razonamiento Arquitectónico  
es Persuasivo



Determina el modo de  
vida del Ser Humano.

Razonamiento Arquitectónico  
se disfruta con desatención



El usuario la utiliza y la disfruta  
como si fuera un medio de  
comunicación.

El mensaje arquitectónico está  
lleno de significados



Al espacio se le pueden asignar  
diferentes significados

La arquitectura  
está sujeta a olvidos



Relacionado con el  
consumo del espacio

La arquitectura se mueve en  
una sociedad de mercado



Resultado de un fenómeno  
de globalización

### 1.1.2 Sobremodernidad. La Aceleración de la Historia.

Gráfica 11. arquitectura de los "no lugares" como medio de comunicación.

*"La historia nos pisa los talones, nos sigue como nuestra sombra, como la muerte. La historia, es decir, una serie de acontecimientos reconocidos por muchos, acontecimientos que sabemos que tendrán importancias para los historiadores del mañana (...)"*<sup>91</sup>

La aceleración de la historia corresponde a la abundancia de acontecimientos que se dan por el avance de la tecnología en el siglo XX y que contribuyen a la abundancia de información, a la abundancia de tiempo y a la abundancia de espacio. Todas estas características de la sociedad actual hacen parte de la configuración del término "Sobremodernidad"<sup>92</sup>, y de la cultura de exceso de tiempo, espacio y ego.

Para Umberto Eco, el consumo de las formas está dado por el progreso tecnológico, la movilidad social, la difusión de sistemas de comunicación que contribuyen al cambio frecuente y profundo de los códigos que de alguna manera caracteriza a la sociedad actual ya que entran a formar parte de un período histórico en el que las formas se recuperan con mayor rapidez y se conservan. Pero esta manera de conservación es latente, ya que constantemente se encuentran formas de exploración que van afectando el entorno histórico y social en una comunidad. Con ello la arquitectura de los "no lugares" hace parte de un código de constante cambio y se va convirtiendo en las manifestaciones que estimulan los procesos globales de los fenómenos sociales, ju-

91. Los no lugares. Marc Augé Pag 33

92. El término sobremodernidad, es dado por Marc Augé, en su libro Los no lugares, para determinar la superabundancia de acontecimientos del mundo contemporáneo. pag 36.

93. Op. cit Umberto Eco. pag 305

## Arquitectura de los "no lugares"

En ello el tiempo y el espacio esta en continuo cambio. El exceso de tiempo, genera la exigencia de comprender todo el presente, dando como resultado la dificultad de otorgar un sentido al pasado reciente. Esto se da a raíz de la cantidad de información que llega en la actualidad de todas partes del mundo y llega directamente a los países en vía de desarrollo. Por la creciente capacidad de elaboración y asimilación que se tiene para poder igualarse al modo de vida del primer mundo.

El exceso de espacio urbano, tiende a manifestarse a través de diversos símbolos que se expresan por el cambio de escala, en la multiplicación de referencias imaginadas e imaginarias y en la espectacular aceleración de los medios de transporte. Esto conduce a modificaciones físicas considerables como las concentraciones urbanas, traslados de poblaciones y multiplicaciones de los espacios del anonimato, los "no lugares"

*Los no lugares, son las instalaciones necesarias para circulación acelerada de bienes y personas como los medios de transporte como a los grandes centros comerciales, o también los campos de tránsito prolongado, donde se estacionan los refugiados del planeta.<sup>94</sup>*

En esto, el contexto socio-cultural de la sociedad occidental actual está marcado por la certeza del individuo como mundo, donde este cree interpretar para y por sí mismo las informaciones que se le entregan. Esto genera una referencia individual por parte del ser humano en el momento de prestar atención a los hechos de los cuales hace parte. Por consiguiente, el crecimiento económico, los avances tecnológicos, la revolución del transporte, la masificación inmediata de las culturas han generado de la construcción de edificios: "Espectáculos." La escena es la aceleración, la cual está manifestada en la arquitectura de los "no lugares".

### 3 Fenómeno de la Globalización

En el capítulo de los antecedentes de esta investigación se habla de la arquitectura como una de las múltiples representaciones de la sociedad, tocando más a fondo el nacimiento de la cultura y de lo que alrededor de ella converge para que se den dichas manifestaciones. En la actualidad según García Canclini: *El concepto de cultura se concibe como un proceso de ensamblado multifuncional; una articulación flexible de partes, un montaje de trozos que cualquier ciudadano de cualquier país, región o cultura puede leer o usar.<sup>95</sup>*

Es importante tener en cuenta el fenómeno de la globalización, como determinante dentro del contexto de la arquitectura de los "no lugares." Se podrá analizar más



Imagen 26. Exposición de Coches. Barcelona - España

En este pabellón el transeunte puede experimentar a través de la simulación, diferentes sensaciones que son brindadas por el manejo de información, tiempo y espacio que la compañía automotora quiere expresar en su producto.

Fotografía. Dr. en Arq. Ivan SanMartín.

94.Op.cit. Marc Augé

95.Consumidores y ciudadanos. Néstor García Canclini.

## Arquitectura de los "no lugares"

ampliamente como los escenarios arquitectónicos de Los lugares" se encuentran en constante cambio a raíz de las demandas generadas por el usuario que participa de este fenómeno. También contribuye a este análisis el papel de los inversionistas multinacionales que expanden y conforman este fenómeno de globalización y es por medio de este tipo de arquitectura que se manifiestan las oportunidades de ventas. El resultado es una nueva arquitectura en la arquitectura, del término "no lugar," constituida por factores que intervienen en la globalización, los cuales están siempre aplicables a cualquier contexto sociocultural. Esta lectura arquitectónica se convierte en manifiesto en su mayoría de la sociedad de consumo masivo, que hace parte del fenómeno de la globalización.

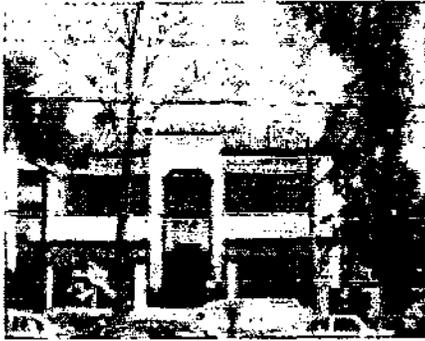


Imagen 27. Mc. Donalds. Avenida Universidad, Ciudad de México

Se podría decir que la época de la internacionalización, es el primer momento donde se logra expandir el fenómeno de globalización en las culturas nacionales. Los bienes que se consumían se generaban en la propia sociedad que los demandaba y se tenía acceso a bienes internacionales que estaban controlados por la protección de la legislación aduanera.

Con la apertura de las fronteras económicas dentro de cada sociedad, lo que se produce en todo el mundo está al alcance de todos. En el caso de América latina nos encontramos con un intercambio entre el mercado global y el carácter de identidad local, para algunos casos este mercado global se expande y se multiplica. Pero es necesario que sea homogéneo para tener un vínculo más directo con el usuario, ventaja que el mercado local ya tiene, la diferencia radica en que el mercado local no se expande y pocas veces se multiplica. Con ello García Canclini afirma "*Existe razones socioeconómicas por lo cual lo global puede prescindir de lo local.*"<sup>96</sup>

Por lo tanto, nos enfrentamos a ciertas manifestaciones culturales que están ampliamente sometidas a lo que ofrece el mercado global, la moda en la actualidad occidental. Su consumo es renovado constantemente. La época de las vanguardias históricas se vuelve obsoleta y con ello la cultura de lo efímero se convierte en el elemento emancipador de la sociedad actual.

Retomando a García Canclini, vemos que la globalización supone una interacción funcional de actividades económicas y culturales dispersas, bienes y servicios generados por un sistema con muchos centros, en el que importa más la velocidad para recorrer el mundo que las posiciones geográficas <sup>97</sup>.

La incorporación cultural de lo global dentro del ámbito local genera patrones cuyos vínculos dan como resultado procesos interculturales de interpretación y manifestación dentro de la sociedad actual.

96. La ciudad globalizada. Nestor García Canclini. Pág 52

97. Op. cit Consumidores y Ciudadanos.

## Arquitectura de los "no lugares"

---

### Globalización de la Arquitectura.

Después de hablar del proceso en sí, es necesario determinar cuáles son los antecedentes que intervienen dentro de él. Para así poder entender a la arquitectura actual como manifestación de este proceso.

#### Antecedentes:

La globalización de la arquitectura tiene su expansión global a partir del estilo internacional y su difusión al resto del mundo. En los años 50 y 60, seguido por el movimiento posmoderno, se logra un mayor factor de recolección de capital económico, con ello la modalidad constructiva de la arquitectura en la modernidad se emplaza fuera de sus fronteras nacionales.

Los Estados Unidos se convierte en el centro de recepción, elaboración y transformación de la arquitectura internacional. Dentro de este proceso se multiplican los géneros de proyectos que empieza a difundir a escala mundial, encontramos a las cadenas hoteleras, los edificios de oficinas y las cadenas multinacionales.

El auge de las telecomunicaciones y de las conexiones intercontinentales en la década de los setenta dan la facilidad para que se expanda la globalización de la sociedad.

Algunos autores durante la década de los ochenta surge la arquitectura "Light Construction." Esta arquitectura está fundamentada en la ligereza y transparencia, efectos característicos de la apariencia minimalista, donde se marca una clara empatía por las construcciones formales. Edificios acristalados, transparentes y traslúcidos contrastados a una apariencia monolítica de imponentes estructuras sólidas, marcan la nueva sensibilidad arquitectónica.

"Minimalismo Estético" en la arquitectura: "Menos es Más." El minimalismo adquirió una gran relevancia a principio de los noventa. Se fundamenta en una sensibilidad hacia lo neutral, y lo indefinido, donde no se limitan las sustancias arquitectónicas. Con ello el objeto arquitectónico tiene referencia a nada fuera de su propia arquitectura.<sup>98</sup> Descontextualizada, elocuente por su formalismo, control al vacío. El espacio indefinido se convierte en un contenedor seguro y flexible. Los llamados espacios multiusos.

#### El fenómeno de globalización en los "no lugares".

Con el avance tecnológico en las telecomunicaciones y en los medios de comunicación, se van generando un cúmulo de fenómenos que se expanden de manera global por el mundo.

Uno de ellos es el fenómeno de la globalización. Todavía no existe una teoría clara acerca de los orígenes de este proceso. Se perciben diferentes posturas respecto a su existencia. Para

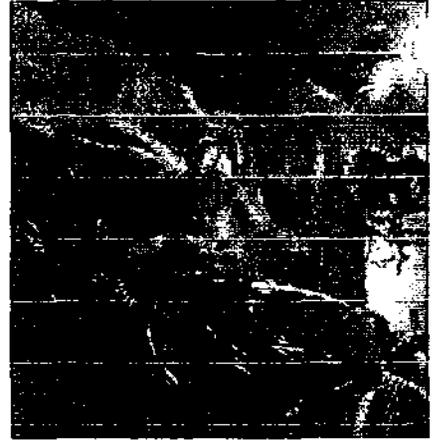


Imagen 28. Exposición de Coches.  
Barcelona España.  
Fotografía. Dr en Arq. Iván SanMartín.

---

98. Supermodernismo  
Arquitectura en la Era de la  
Globalización. Hans Ibelings Pag 62.

## Arquitectura de los "no lugares."



Imagen 29. Tienda Swatch.  
Londres 1997.

Fotografía. Dr en Arq. Ivan SanMartín.

algunos sociólogos este proceso ha adquirido una notable preponderancia en la actualidad y sus orígenes datan de tiempos atrás. Otros en cambio argumentan que es un fenómeno contemporáneo que puede ser consecuencia o no del proceso de modernización<sup>99</sup>.

Todos estos cambios repentinos han afectado multiculturalmente la planificación urbana - arquitectónica. Manifestándose en áreas urbanas de las capitales mundiales y en la concepción de la actualidad de la arquitectura. Ejemplo de ello lo encontramos en las grandes cadenas multinacionales que a través de sus modelos de comunicación arquitectónica venden sus productos con ello van transformando los asentamientos urbanos de las ciudades. De igual manera la globalización ha servido para la difusión y el emplazamiento de las obras de arquitectos reconocidos a escala mundial que hoy en día están fuera de las fronteras nacionales. " *El mismo Edificio, con unos pocos ajustes relativos de emplazamiento puede erigirse en cualquier parte*"<sup>100</sup>

Este proceso económico del que hacemos parte y que influye considerablemente en las condiciones sociales de la humanidad conocido como globalización, tiene repercusiones fuertes en la arquitectura, facilitando la "categorización", en algunos objetos arquitectónicos, del término de "no lugar".

En este caso la arquitectura de los "no lugares" se convierte en una concepción transcontinental. Su recombinación inducida puede generar un amplio tráfico arquitectónico. En este tráfico de obras la contaminación es una gran desventaja y la arquitectura se convierte en un componente más del depósito de la globalización. Esto nos ayuda a analizar el efecto directo de la globalización en la arquitectura en América Latina. La sociedad latinoamericana está en el nivel económico del primer mundo y con ello su intercambio de bienes y servicios depende de la postura que estos centros mundiales tienen frente a los países en vía de desarrollo. Para esto es importante aclarar que el diseño de la arquitectura de los "no lugares" en Latinoamérica algunas veces resulta ser fiel de lo que ofrece el primer mundo a su mercado, dentro de un contexto sociocultural. Pero en otros casos el diseño resulta de una simbiosis entre el intercambio global y local y es en este proceso de diseño donde se ha aprovechado del fenómeno de la globalización para la elaboración de este tipo de arquitectura.

Si vemos a la arquitectura de los "no lugares" en la actualidad como un modelo de expresión ante el proceso de globalización, debemos tener claro que el presente en que se realiza, es fugaz y efímero. Es decir la valoración de una obra se hace de acuerdo a la producción arquitectónica que se produce.

99. Idem pag 67

100. Idem pag 68

101. Revista Arquitectura Viva.

N. 63-64 pag 158

## Arquitectura de los "no lugares."

---

ualmente.

consiguiente esta materialización arquitectónica no pretende mayor al saber de una cultura, a la manipulación de las posibilidades, a un posible juicio en términos nacionales de investigación y preservación o simplemente a la percepción individual o local de una sociedad o crítica.

globalización permite virtualmente el desarrollo real de los edificios en cualquier lugar del mundo, manteniéndolos siempre frescos a los acontecimientos culturales y globales.

el congreso de la UIA en Barcelona, se habló de globalización e identidad. Básicamente hacían referencia a la tendencia global a la homogeneidad planetaria y a la resistencia local que se aferra obstinadamente a conservar sus señales de identidad. Estas características generan en la ciudad la producción universal de identidades a través de réplicas, facsímil o simulaciones.

lo llevo a proponer el término ciudad mutante y paradigmática.<sup>102</sup> El cual fúe explicado como la experiencia de una colosal metamorfosis en la ciudad, que la transforma en objeto inédito y híbrido. *"Ciudades inciviles están formadas por una mirada de claves arracimados en torno a un grumo de sustancias simbólicas que el amplio territorio emplea como emblema y que es característico por: Redes de comunicación y transporte, parques creados de oficinas, interminables centro comerciales, hoteles autónomos, palacios de ferias o congresos, aeropuertos laberínticos, parques de atracciones, y edificios singulares protegidos por una fortaleza."*

as estas obras generan el la ciudad, un espacio que no es de nadie pero es de todos. Donde la memoria se escenifica en recintos comerciales y de ocio.

factores que potencian la lectura del concepto de "no lugar" en la arquitectura.

esgar de que algunos factores generadores de escenarios arquitectónicos se han transformado con el paso del tiempo, en la actualidad se conservan como medios para que el ser humano se identifique. Es por ello que el mito, el ritual, la imaginación y la fantasía entre otros, continúan siendo parte de la conformación de escenarios o representaciones físicas cotidianas a las que pertenece la sociedad de consumo.

la poder tener una lectura que se aproxime al concepto de "no lugar" en el quehacer arquitectónico, se hizo necesario tomar como instrumento de análisis algunas elementos de gran relevancia dentro del contexto sociocultural actual. Estos elementos son abordados en esta investigación como factores que potencian el

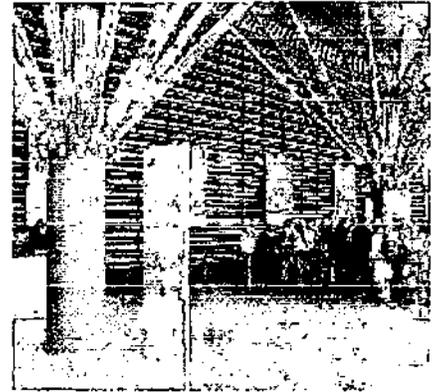


Imagen 30. Pabellón de Colombia  
Expo-Hannover 2000 Alemania

---

102. Idem pag 8

## Arquitectura de los "no lugares"

---

concepto del "no lugar".

A su vez el planteamiento hipotético formulado en relación a factores busca dar diferentes pautas de diseño, que pueden intervenir o no, al momento de diseñar dichos espacios en actualidad, sin que afecte su proceso de diseño.

Estos factores, que a continuación vamos a explicar, serán aplicados en el último capítulo a tres géneros de edificios que se consideran parte de la arquitectura de los "no lugares" como museo, el centro comercial y el aeropuerto.

*1. El cúmulo de información y de fenómenos conocidos dentro ámbito cultural:* La información que llega a escala mundial afecta la percepción del usuario sobre el tiempo y el espacio. Es el medio del intercambio internacional (las redes mundiales que nos alcanzan dentro del mundo efímero del ciberespacio) donde se puede adquirir gran cantidad de información sin necesidad de habitar el lugar físicamente.

*2. Movilidad:* Esta va incrementando junto con la valoración del capital global. Los medios de transporte van reduciendo las distancias y con ello la apropiación del espacio por el transeúnte es más superficial. El poder estar en varios lugares en un mismo día hace que la percepción del usuario sea más rápida y se desarrolle más a nivel visual. A esto habría que agregar la adquisición de bienes de consumo sin acudir físicamente al espacio de venta y la facilidad de estar, virtualmente, en un espacio del otro lado del hemisferio. Para este caso la concepción de movilidad se vuelve efímera y el objeto deja de ser habitado físicamente para ser habitado virtualmente.

*3. Homogeneidad:* Existe una lectura arquitectónica homogénea en el interior de los objetos que reafirma el concepto de los "no lugares". La similitud en el diseño se aplica al interior del espacio. Este tipo de arquitectura se convierte en axioma económico. Ejemplo de ello lo encontramos en la producción en masa de una imagen corporativa como *Guess, Levis, Diesel* etc.. El objeto arquitectónico se dispersa y se erige en diferentes lugares, lo único que cambia para sí, son pequeños detalles con respecto al emplazamiento. El objeto arquitectónico puede construirse en cualquier lugar.

*4. Identidad Artificial:* Se refiere a la difícil lectura de identidad dentro de los objetos arquitectónicos que toma impulso con el movimiento posmoderno. Es aplicada a aquellos complejos arquitectónicos que buscan atraer al turista para que el espacio sea consumido y a su vez brinde confort y seguridad a las personas que lo habitan, dejando a un lado lo que el término de identidad implica en una sociedad. *"La identidad es una construcción que se relata. Se establecen acontecimientos fundadores, o*

## Arquitectura de los "no lugares"

---

mpre referidos a la apropiación de un territorio por un pueblo o a la independencia lograda enfrentando a los extraños<sup>103</sup>

**Neutralidad:** Se desarrolla una lectura neutral de la obra arquitectónica con respecto al entorno. En la actualidad algunas obras, por hablar de la mayoría, son ajenas a su entorno y a su contexto socio-histórico. Esto implica que el resultado arquitectónico se origina básicamente en el interior del edificio, sin que su exterior revele nada de lo que aquel quiere expresar. A su vez este tipo de arquitectura se vuelve multifuncional en cuanto a su uso. La habitabilidad está básicamente determinada por el usuario, él cual asigna una función que se va a desempeñar.

**Consumo:** Entendido como el conjunto de procesos socioculturales en que se realizan la apropiación y los usos de los productos. Algunas corrientes consideran el consumo como un momento, un punto de producción y reproducción social: *Es el lugar en el que se completa el proceso iniciado al generar productos, donde se realiza la expansión de capital y se reproduce las fuerzas de trabajo.*<sup>104</sup> En ello se generan objetos arquitectónicos destinados para este consumo. El carácter cultural de una comunidad es negado desde su concepción y al momento de diseñar lo importante es atraer y terminar todo lo que está sucediendo a escala mundial para poder adquirirlo rápidamente. Los espacios arquitectónicos realizados para el consumo de bienes nos brinda esa facilidad.

**Tecnología:** Se consolida como el lenguaje de comunicación entre el objeto y el usuario. A partir de los años treinta ha sido la fuente de inspiración para la elaboración de objetos arquitectónicos tales como aeropuertos, museos, salas de conciertos, terminales de transporte etc. Sobresaliendo en su totalidad, por medio de la ingeniería, el enorme alcance que la tecnología tiene sobre la arquitectura.

**Percepción:** Más que un factor, la percepción en esta investigación se utiliza como herramienta de análisis para poder detectar los objetos arquitectónicos que en la actualidad que cumplen con las características del "no lugar".

Una de las primeras teorías sobre la percepción la desarrolla la escuela de la Gestalt.<sup>105</sup> Toma los lineamientos de la sociedad occidental y se despliega a través de patrones, por los cuales la percepción distingue un objeto en su fondo contemplando la imagen a partir de unos cuantos indicios. La Gestalt tiene como principio básico darle un carácter formal al objeto. Esto significa que toda forma tiene una estructura global que esta gobernada por las leyes matemáticas que tienden a su plenitud.

En el existencialismo la percepción se enfoca a partir de la ubicación del hombre.

---

<sup>104</sup>. Idem pag 59

<sup>105</sup>. El término Gestalt, significa todo o forma; esta escuela de origen alemán estudia la forma en que perciben y experimentan objetos con patrones totales.

## Arquitectura de los "no lugares"

---

El hombre se encuentra en el centro y maneja un sistema de direcciones que van cambiando con respecto al movimiento del cuerpo. Entonces la percepción para el existencialismo, a diferencia de la teoría de la Gestalt, tiene en gran parte un grado de subjetividad. Es decir el espacio arquitectónico que se percibe depende del perceptor y de sus direcciones propias.

El estudio perceptivo de la arquitectura de los "no lugares" va a depender de cada individuo respondiendo a una forma de vida entendida en su expresión física. La percepción para este caso es subjetiva y va ligada básicamente a la condición cultural y psicológica de los sujetos. El sujeto da su propio sentido de significado. Y es en este sentido que la percepción se convierte en la herramienta de análisis de espacios, indispensable para la arquitectura de los "no lugares." Influye como factor en el momento que determina lo que el objeto nos identifica como resultado.

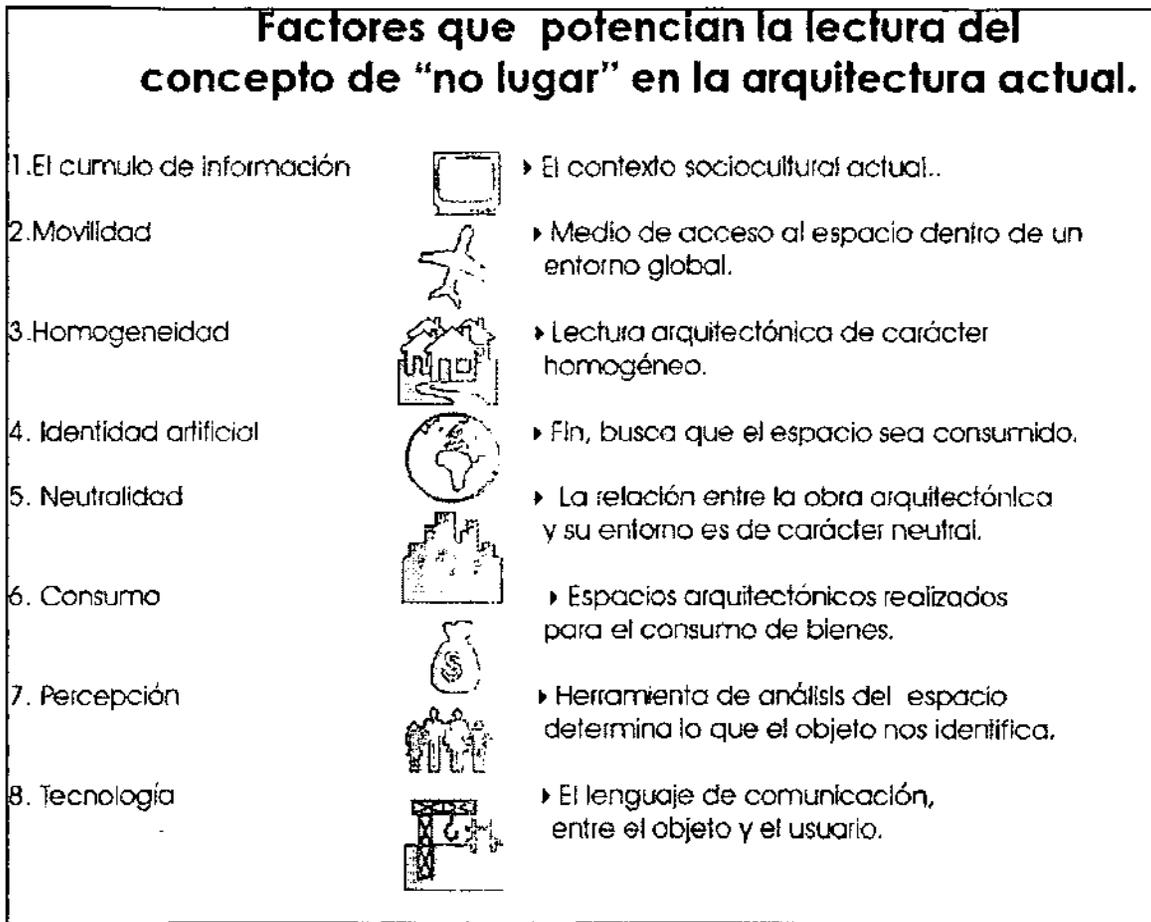
Para poder valorar a la arquitectura como modelo de expresión de un proceso de globalización debemos tomar en cuenta los factores y efectos que la han producido, pero también su desarrollo en el contexto sociocultural actual en el que se desenvuelve.

La valorización en este caso debe estar centrada hacia los deseos, intereses y tendencias de comportamientos individuales y de masas.<sup>106</sup> El principio de valor que ejerce el arquitecto se presenta como una respuesta de modelo a los procesos económicos, tecnológicos y culturales que determinan la serialización ordenada de sus actos.

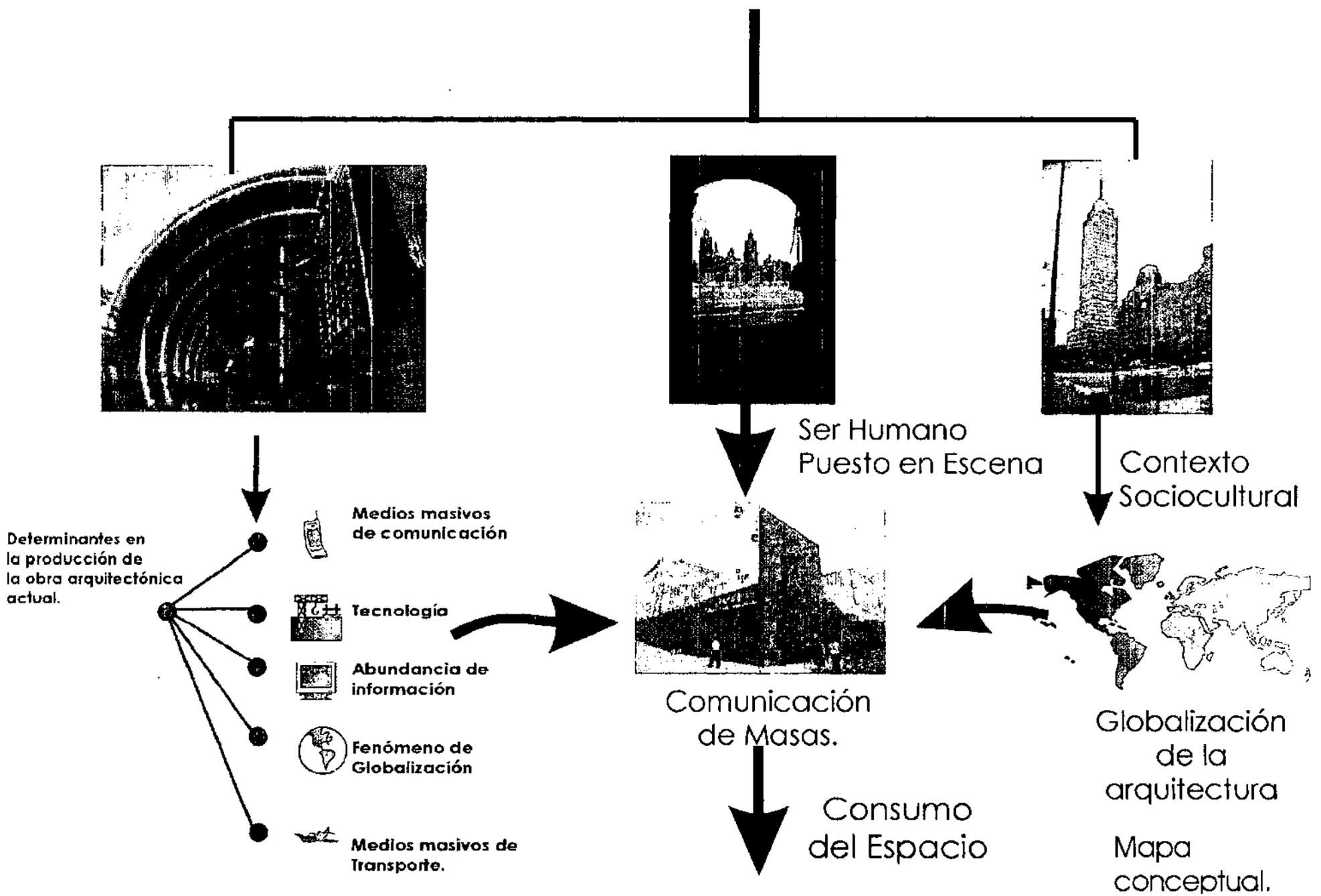
---

106. Op. Cit. Renato de Fusco.

Gráfica 12. -Factores que potencian la lectura del concepto de "no lugar" en la arquitectura.



# Arquitectura de los "no Lugares"



---

*"La filosofía es en realidad añoranza, necesidad de sentirse en casa en cualquier lugar. ¿ A dónde vamos, entonces? Siempre a casa.*

*Fragmentos. Novalis.*

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

---

este capítulo se busca descubrir la lectura del concepto "no lugar" en algunos géneros de edificios que en la actualidad son resultado de las manifestaciones de la sociedad de consumo. Estos géneros potencian la globalización de la arquitectura.

Dentro de los anexos de esta investigación se muestra un breve estudio sobre algunas ciudades que nacen del esquema formado por procesos que envuelven a la arquitectura de los "no lugares," como medio de comunicación de masas y como respuesta a procesos económicos y políticos de la sociedad actual. Pero las ciudades están conformadas por géneros arquitectónicos, que para el caso son específicos y desglosan la respuesta de un modelo que representa la sociedad frente al proceso de la globalización.

Es importante aclarar que este capítulo se centra en el estudio de algunos géneros arquitectónicos que son efímeros y escenográficos desde su origen. Efímeros por la relación entre objeto usuario que se da al momento de ser utilizado y escenográfico por la "ornamentación" utilizada y la conformación de escenarios al momento de ser usados por el ser humano.

Al inicio de la investigación se habló del significado de lugar dentro de la comunidad, retomando la visión de algunos arquitectos, como es el caso de Cristian Norberg Schultz y Josep Muntañola. Los arquitectos toman como referencias las teorías existencialistas (Heidegger) para definir el concepto de lugar y que de alguna manera van a servir de contraparte para la definición del "no lugar". Cabe señalar nuevamente que esta postura del concepto de "no lugar" es tomado de la visión contemporánea de la antropología<sup>107</sup> la cual retoma los análisis hechos a los efectos que causan los objetos arquitectónicos en el comportamiento humano.

Al culminar el primer tiempo de esta investigación aplicando *Los factores que potencian la lectura del concepto de "no lugar" en la arquitectura*. Estos factores se aplicarán a géneros arquitectónicos que han sido previstos dentro de los estudios antropológicos antes mencionados como "no lugares" y que son respuesta de una comunicación de masas, de la evolución de la tecnología, del consumo y un proceso globalizador.

Como se mencionó anteriormente descrito, se encuentran dentro de este marco, géneros arquitectónicos de grande escala como Centros comerciales, aeropuertos y museos que desde la segunda guerra mundial son puestos en escena, como elementos potenciadores de la arquitectura actual.

En la siguiente gráfica se dan a conocer algunos ejemplos que potencian la arquitectura de los "no lugares" aún cuando no es el objeto de este trabajo incluir todos los géneros arquitectónicos que potencialmente pertenecen a esta relación.

---

107. Tomando como referencia el concepto de "no lugar" que es dado por Marc Augé, al proponer un estudio sobre la antropología de lo cotidiano.

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar".

Se contempla en un primer tiempo a los objetos globalizadores de la arquitectura y que son respuesta de las manifestaciones de la sociedad que hace parte del consumo, de la evolución de la tecnología, de los medios masivos de comunicación y de los medios de transporte colectivo.

De la siguiente relación, se toma para este estudio tres ejemplos: museo, los centros comerciales y los aeropuertos.

<b>Características</b>	<b>Géneros Arquitectónicos</b>
<b>Consumo cultural de masas. Abundancia de información</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Museos</li> <li>-Galerías</li> <li>-Centros Culturales</li> <li>-Ferias y eventos especiales</li> </ul>
<b>Comercio Contenedor del consumo de masas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Centros comerciales</li> <li>-Tiendas departamentales</li> <li>-Supermercados</li> <li>-Restaurantes de cadenas multinacionales</li> </ul>
<b>Turismo Diversión y ocio.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Parques recreacionales</li> <li>-Bares y restaurantes</li> <li>-Cadenas Hoteleras</li> </ul>
<b>Movilidad. Medio de transporte y consumo masivo.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aeropuertos</li> <li>- Barcos y cruceros</li> <li>- Estaciones de tren. ( T. G.V)</li> </ul>

### 1.El Museo. Eje De consumo Cultural de Masas <sup>108</sup>

El museo tiene un valor eminentemente simbólico, por su función de albergar objetos que rememoran el pasado ausente de movimiento o proceso social. A principios del siglo XIX en el museo se destacaba la abundancia de decoración y policromía. Estas permanecen, actualmente, por la protección que su ornamentación brinda en los objetos a exponer y por el valor simbólico asignado por la sociedad. Con ello este tipo de museos se convierten en monumentos históricos.

<sup>108</sup> EL término consumo cultural de masas es tomado del libro Museos arquitectura y arte. Juan Carlos Rico.

En este siglo surgen dos concepciones que se contraponen con los primeros museos públicos, anteriormente señalados:

- 1.El museo como centro didáctico y universal que transmite a la sociedad el gusto académico y los nuevos valores de progreso.
- 2.El museo como elemento que rescata las antigüedades nacionales, desarrollando la sensibilidad evocativa de la memoria.

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

---

mediados del siglo XIX los museos se especializan por áreas (arte, arqueología, ciencias naturales, y aplicadas.) destacandose la utilización (iluminación natural) y el acondicionamiento de las salas.

*Los museos son manifiesto de que la arquitectura es siempre la condición hermenéutica para la comprensión de la obra que alberga.*<sup>109</sup>

En el movimiento moderno se aplican dentro de los museos, ideas que persiguen una ética relacionada con premisas fundamentales:

• planta libre y flexible.

• transparencia.

• espacio universal.

• funcionalidad

• precisión tecnológica.

• neutralidad.

• ausencia de mediación entre espacio y obra a exponer.

Se genera que la obra artística, al interior del museo, sea interpretada por el observador como elemento autónomo y el museo se desligue de su contexto inmediato. Con el surgimiento y ruptura de nuevas vanguardias dentro del diseño del museo, se han generado museos urbanos que pueden ser o no cajas transparentes, y los museos arqueológicos (no urbanos) esparcidos en el paisaje que están en relación no autónoma con el lugar.

En la actualidad el contexto sociocultural influye ampliamente en el diseño de nuevos museos. El museo se manifiesta como objeto globalizador de la cultura, su espacio interior está en continuo cambio, y sirve como medio de comunicación para las masas.

### El Museo Como Elemento Globalizador De La Cultura.

La idea de un museo universal data de la época de la ilustración, con la disposición de salas en secuencia para establecer un depósito de todos los saberes humanos.

*La génesis del museo tiende hacia la globalización, una acrópolis de la memoria hacia el almacén de todos los inventos de la humanidad.*<sup>110</sup>

Actualmente algunos museos se han convertido en objetos de consumo para las masas y la aportación por parte del gobierno de presupuestos que de una o otra manera han generado nuevas disciplinas, como es el caso de la museología.<sup>111</sup> Con ello la relación entre obra artística y espacio no tiene una connotación histórica, tipológica y técnica. Simplemente esta relación hace

---

<sup>109</sup>Ignasi Solà Morales. Tomado del libro *Museos para el nuevo siglo*. Josep. M. Montaner.

<sup>110</sup> op Cit. Josep.M. Montaner.

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."



Imagen 31 Maloka. Museo de los niños. Santafé de Bogotá.

parte de las influencias plásticas de las artes, de los estilos de arquitectura y de la tecnología que generan cambios palpables en el diseño de estos edificios. Este tipo de museos son los que interesa analizar dentro del marco de esta investigación, sin intervenir directamente en aquellos museos que han sido diseñados para conservar el carácter de identidad local.

Los museos anteriores al siglo XX, llevan consigo una tradición histórica o como se dijo anteriormente se convierten en momentos históricos. Con el movimiento moderno, el discurso formal y funcional buscó y logró:

- Enfocar la nueva sociedad industrial y su conformación masiva.
- La influencia de la alta tecnología y su relación ante el arte.
- La relación de los nuevos centros culturales, derivados del museo que cubre la demanda de las últimas expresiones artísticas.
- La especialización de los museos de acuerdo a áreas. Origen del siglo XIX.

### 1.2 Factores que potencian al museo como elemento globalizador de la cultura.

#### 1. Abundancia de Información.

La integración del medio artístico dentro del proceso comercial de consumo, de la oferta y de la demanda, brinda una multiplicidad de opciones que obligan al artista a generar un diseño de ambientación, información y publicidad dirigida a una sociedad de masa siendo valiosa la posición del artista por reivindicar su obra y su forma de enseñarla. En este sentido el mito está en alcanzar el vínculo del medio artístico con el proceso comercial de consumo.

#### 2. Tecnología.

Con los montajes industriales dentro de la expansión universal de la cultura se generan:

- Nuevos espacios cada vez más grandes, para la colocación de una escenografía adecuada con respecto al objeto a exponer.
- La utilización de materiales industriales que posibilitan rapidez en los montajes y desmontajes de la obra, y dinámicas en los diseños de dichos montajes.
- Utilización de nuevos espacios expositivos que buscan una relación directa entre los objetos a exponer y los elementos circundantes que los albergan como trenes, coches, aviones etc.
- Homogeneidad del espacio, evitando reforzar la relación histórica escenográfica y ambiental de la obra de arte.

#### 3. Consumo.

A partir de los años 70 la cultura y el arte se configuran como elementos primordiales de consumo de masas. La sociedad en mo

111. Ciencia interna de conservación de diferentes objetos y obras, posee abundante documentación y estudio. Por ejemplo, iluminación, climatización, técnicas de exposición etc., Museos arquitectura y arte. Juan Carlos Rico. Pág 19.

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

---

Se ve a estos objetos arquitectónicos como paradigmas de la evolución del nivel cultural que tiende hacia valores más lúdicos, artísticos y populares. Los museos se convierten en la atracción de todo recorrido turístico y es la primera línea de atención que utiliza el turista en la actualidad.

Con la influencia de los medios y de la tecnología, el museo cumple su misión de propaganda política. El espectador ha cambiado su actitud en la actualidad e interviene más activamente en el proceso de máxima libertad individual y genera un ritual que se marca por el comportamiento de la sociedad frente a estos espacios interviniendo el valor efímero en el interior del espacio y el continuo cambio con respecto a las diferentes exposiciones temporales.

*El arte ya no está dentro de los museos o para ser más exactos está "Todo" dentro, por tanto: O el museo se transforma o la obra plástica se va de él.*<sup>112</sup>

Con esto se busca que los diseños de los nuevos museos, estén impregnados con la tecnología y con la infraestructura mediática para albergar las nuevas tendencias de exposición que se generan en la actualidad.

### *Neutralidad:*

La incorporación de la tecnología en el diseño de museos ha destacado la unanimidad en técnicas que sirven para la conservación y mantenimiento de las obras de arte. Existe una neutralidad al emplear la tecnología avanzada para representar, al interior del museo, ideológicamente la reivindicación de una apuesta en el futuro y poder sacar su máxima potencia. Ejemplo de ello lo vemos en el tratamiento homogéneo de la luz artificial, en el control de luces ultravioletas, en la mezcla de luz natural y artificial, en la utilización de acrílicos en las obras, además de los nuevos sistemas computarizados de calefacción y regulación de humedad. Entonces se vuelve necesario trabajar una arquitectura más gestual que real, con ello se quiere decir intensificar formas, aumentar volúmenes etc..

Con el movimiento moderno, el museo se convirtió en un espacio continuo donde se podía dejar para después el acondicionamiento de los objetos que iba albergar. Al ser un elemento autónomo en el interior, el museo adquiere una utilidad pública, al igual que las escuelas, los hospitales etc.

### *Movilidad:*

Las nuevas colecciones museísticas son de carácter local, a través de la adquisición de obras de artistas jóvenes que son más accesibles.

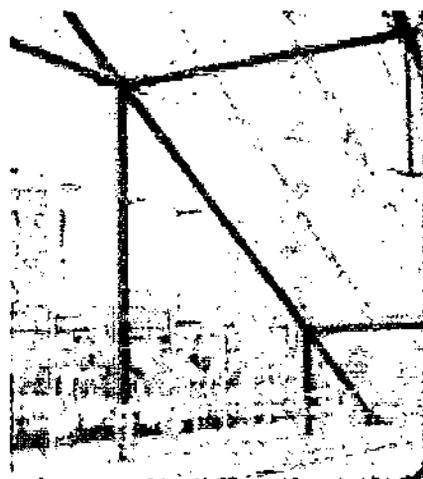


Imagen 32 Maloka. Museo de los niños. Santafé de Bogotá.

---

112. Idem Pag 256

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

Por la demanda social hacia todo tipo de actividad plástica, arte y la cultura han creado una movilidad. Colecciones privadas de bancos, galerías o museos viajan de forma itinerante por el mundo. Anteriormente, los museos eran vistos en su mayoría como monumentos históricos, por las salas de colección permanente y su carácter de importancia con respecto a las salas de colección temporal. En la actualidad se diseñan museos que desarrollan mayores áreas dedicadas a actividades de carácter itinerante acercándose en su programa a la estructura de un centro cultural. En este caso adquiere mayor importancia los espacios dedicados a las exposiciones temporales y la apreciación del espectador tiene un nivel cultural más alto. Gracias a que este tipo de colecciones llega a lugares cada vez más alejados, al igual que otros bienes de consumo, las ciudades a mediana escala exigen disfrutar de la oferta que las grandes ciudades demandan.

*6. Homogeneidad. Algunos criterios de Diseño para los museos que se tomarían en cuenta en la actualidad.*

### 6.1 Contexto Político- Social:

El museo como elemento urbano fundamental se convierte en parte de los programas municipales de la ciudad. Manifestándose como uno de los emblemas que las ciudades utilizan para la adquisición y conservaciones de bienes y olvidando el antiguo concepto de edificio estandarizado.

Su puesta en escena se vincula con el formalismo monumental que es manifestación tangible de un gran espectáculo de masas. Su diseño está condicionando al espectáculo atractivo para el visitante, es decir, las obras de arte ofrecen un entorno atractivo lúdico que provoca en el espectador una permanente atención. Existe una relación interdisciplinaria en el momento de diseñar un museo (psicólogos, comunicólogos, economistas etc..) que ayudan a la conformación de espacios con variedad de ambientes y estrategias de comunicación.

### 6.2 Contexto Económico:

Inclusión de posibilidades económicas y comerciales como:

El autofinanciamiento que sirve para cubrir gastos de mantenimiento, reformas y adquisición. A través de actividades complementarias que se benefician del marketing.

Asesoría de grupos financieros e inversionistas, que a través de una detallada programación planean el funcionamiento del museo a largo mediano y corto plazo integrándolo a los causes del consumo.

### 6.3 Contexto arquitectónico:

El espacio es diferenciado según sus funciones. El museo funciona



Imagen 33 Maloka. Museo de los niños. Santaté de Bogotá.

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

---

no un "enorme contenedor" dentro del cual los diversos usos se exponen. Las formas de exponer la obra, dada su temporalidad y su variabilidad hace que el espacio tome como característica la "Asepsia."<sup>113</sup> Debido a que las exposiciones temporales van notablemente de una a otra en diferentes lugares del planeta.

generación de nuevas áreas como: salas polivalentes, bibliotecas, cafeterías, cines, librerías y otras demandas logran que la biblioteca, en sí, tome un papel a veces secundario con respecto a otras áreas. Esto contempla la necesidad de distribuir dentro del programa arquitectónico del museo tres zonas las cuales determinan al museo como contenedor del arte para las masas. Estas zonas son:

Arte: Nuevas concepciones plásticas demandan escenarios diferentes para poder combinar actividades artísticas como la danza y la pintura, el teatro y la escultura etc..

Comunicación: Áreas destinadas a albergar videotecas, salas centralizadas de información, microfilmación y todas aquellas actividades que impulsan la sofisticada comunicación de las masas.

Consumo: Áreas que absorban el potencial financiero, para poder cubrir con el autofinanciamiento del museo, tales como restaurantes, bares, cines, librerías, tiendas etc..

Es necesario recalcar, que a través del museo y como respuestas a demandas ajenas a su funcionalidad, a partir de los años 70 se generó la necesidad de crear un nuevo objeto arquitectónico. Este nuevo objeto es el centro cultural, considerado como el espacio destinado para la cultura y un poco más accesible a cualquier tipo de acontecimiento artístico.

De esta manera los nuevos diseños de museos, contemplan otros factores que van de la mano con el programa arquitectónico. Ver al museo como un eje de consumo de la cultura para las masas, implica que dentro de su composición, existe un esquema de consumo que transforma al edificio en su interior. Estos factores sirven como referencias al momento de diseñar el museo para poder estar en contacto directo con los nuevos estilos que ofrecen la actualidad, las exposiciones del arte contemporáneo.

Este análisis descubre, en los museos actuales, la lectura del concepto de "no lugar". El museo se va transformando en su forma, al punto, de ser desplazado por el centro cultural.

---

113. Limpieza, término utilizado por la medicina para decir que un espacio está libre de infección.

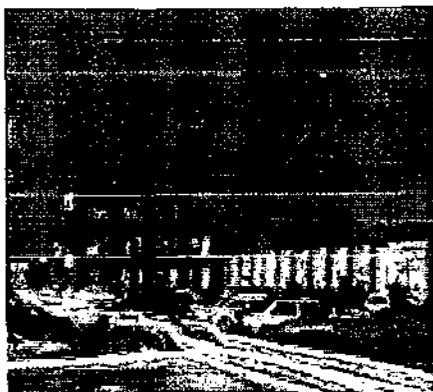


Imagen 34. Centro comercial Plaza Salitre, en España.  
[www.arquitectes.coanc.es](http://www.arquitectes.coanc.es)

### 2. El Centro Comercial. Contenedor del Consumo para las mas

Después de la segunda guerra mundial, con la expansión a escala mundial de los medios masivos de comunicación, de la tecnología y el crecimiento del capitalismo empiezan a prevalecer espacios dedicados a la venta y consumo de bienes y servicios. En las últimas dos décadas los centros comerciales han tenido un auge descomunal, convirtiéndose en espacios característicos de las manifestaciones del hombre que emerge del proceso de industrialización. Los centros comerciales durante el proceso de desarrollo se han ido convirtiendo en uno de los espacios diseñados para el flujo y la adquisición de bienes y servicios.

Dentro del marco social, todo comerciante busca satisfacer los deseos de sus clientes de un modo ventajoso para que pueda despertar su demanda y poder dirigirla. Actualmente los establecimientos comerciales, con sus características funcionales, técnicas y arquitectónicas, contribuyen a contentar del mejor modo los deseos del vendedor y de su cliente respectivamente.

En estos espacios la relación directa entre vendedor y cliente, poco a poco se ha ido desvaneciendo. En alguno de ellos el cliente sirve así mismo y genera una comunicación, característica de "no lugares", de individualidad y anonimato. Es decir, una relación entre la oferta y la demanda individual, donde un vendedor ausente y anónimo se sujeta a satisfacer los intereses e inclinaciones de un cliente anónimo.

A partir de la revolución industrial hubo un cambio radical en la organización y carácter de las urbes. La construcción de fábricas dentro de las ciudades generó retazos en donde se aglutinaban los seres humanos. El vivir en las urbes en esta época se ha hecho insostenible, ocasionando el desplazamiento de algunos grupos sociales a la periferia de la ciudad. Estos grupos se movilizaban por medio de trenes interurbanos, el vehículo ideal para desplazarse entre el centro y las afueras de la ciudad.

Con la aparición del automóvil, como medio de transporte individual generalizado, el éxodo se convierte en una explosión urbana. Así los suburbios crecieron siete veces más que el centro de la ciudad y fue en la década de los cincuenta que esta expansión continuó con creciente velocidad, generando grandes distancias entre los lugares residenciales y el centro de la ciudad.

Se hace indispensable, a partir de este momento, localizar cerca de las unidades residenciales, el mercado de beneficios para satisfacer las necesidades y deseos humanos.

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

cialmente se generan almacenes sobre las grandes vías. Eran  
zados cuando los habitantes de los suburbios se desplazaban  
centro de la ciudad. A medida que el número de almacenes se  
crementaba, de igual forma los espacios para los carros eran  
as escasos y la utilización de estacionamiento tenía un alto  
sto. Esto ocasionó que las tiendas tuvieran espacios para el  
acionamiento como anclaje comercial.

auge de la construcción de centros comerciales iba cada vez  
as en aumento. Potenciado por la cultura del confort y de lo  
sechable. Era el espacio que solucionaba el problema de la  
guridad; uno de los fines del centro comercial es brindar tran-  
lidad para el usuario al momento de comprar. En la década  
los ochenta, con el planteamiento de las ciudades, se tenía  
mo objetivo dar bienestar para sus conciudadanos. Se generan  
etos arquitectónicos que brinden la facilidad comercial y es por  
edio del diseño de estos espacios que se trata de comprender  
ompilar las necesidades y deseos del comprador.

consiguiente, los deseos del comprador toman prioridad sobre  
del vendedor, destacándose entre ellos la seguridad para el  
mprador, facilidad de acceso, área comercial bien surtida y un  
plio y libre estacionamiento. Estos deseos se convierten en los  
ncipales requerimientos sobre los cuales se conciben los centros  
merciales.

El clima psicológico, característico del habitante del suburbio, es  
picio para generar oportunidades de venta brindadas al com-  
dor a través de la vida social, la recreación, la educación y las  
aciones comunitarias. El centro comercial se convierte en unos  
los objetos arquitectónicos contenedores de satisfacción y  
mplimiento de los deseos demandados por parte del com-  
dor.

Los centros comerciales están llenos de vida a toda hora. El reco-  
do por el centro comercial no implica una necesidad de com-  
o, algunas veces va muy ligado a la necesidad de escape por  
te del ciudadano con respecto a la cotidianidad y al estrés que  
genera en su estilo de vida rutinario.

### El espacio hiperreal en los centros comerciales <sup>114</sup>.

Este título fue tomado con base en un ensayo publicado por  
Ana López Levi. Toma características muy importantes que con-  
gen alrededor de estos espacios comerciales. Su estudio es  
bre las sensaciones ocasionadas por la percepción del usuario  
ante a la utilización del espacio. Por otro lado el término  
errealidad lo incluye como la condición en la cual la realidad  
perdido su referente, y los modelos, simulaciones o discursos se

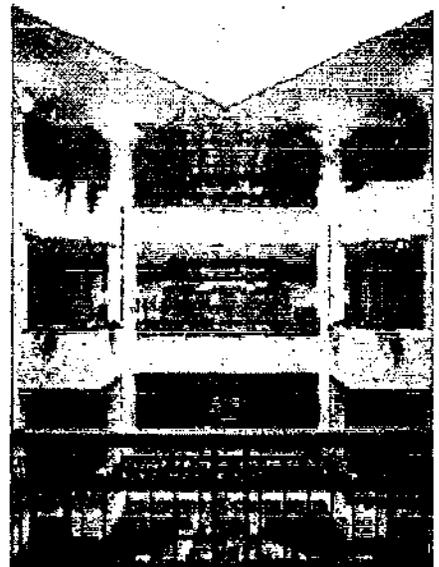


Imagen 35. Centro Comercial.  
Santafé

[www.arquired.com.mx](http://www.arquired.com.mx)

<sup>114</sup>.Espacios imaginarios. Primer colo-  
quio internacional. Coordinadora,  
María Noel Lapouge. Pag 187.

<sup>115</sup>.La escritora cita la definición  
dada por Jean Baudrillard.Idem Pag  
187.

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

han convertido en más reales que la realidad misma<sup>115</sup>. Esta postulación nos sirve de pauta para entender al centro comercial como el espacio que se encuentra entre la realidad y la ficción. En este espacio la relación objeto sujeto se involucra con la satisfacción y la credibilidad del sujeto hacia el objeto. La satisfacción de tener por medio de la compra determinados tipos de objetos como referentes de su personalidad y de su estilo de vida implica una caracterización del individuo con respecto a su contexto. "Una de las características de la hiperrealidad es que el individuo o la sociedad terminan por aceptar dicho objeto o espacio como una realidad y se borran las fronteras de lo imaginario."<sup>116</sup> Además de ser un contenedor de grupo de locales comerciales o de edificios asociados que funcionan como unidad operativa. Los centros comerciales son subcentros urbanos virtuales, diseñados a partir de la manipulación de los sentidos para lograr mayor consumo por parte de los visitantes. Según Liliana López Lora son escenarios que han sido meticulosamente arreglados para promover el consumo.

Dentro del centro comercial se crea una interacción social en grupos de población que conforman un estereotipo global de consumo y que gracias al manejo semiótico y sensorial que las grandes cadenas comerciales emplean para atraer al comprador en potencia, siendo excitante su nivel de competitividad y de aprehensión.

Los espacios diseñados dentro de los centros comerciales son resultados de la simulación que al poder controlar la atención del usuario por medio de los diseños interiores, con el fin de crear situaciones que invita al comprador a tomar el consumo como un estilo de vida. Es importante rescatar, la sensación de escape que el centro comercial ofrece a sus visitantes, ya que da la posibilidad de vivenciar una serie de situaciones, que ayuda al individuo a evadir su cotidianidad y los problemas que lo rodea.

*"Los negociantes, apoyados en la publicidad y en los modelos de vida promovidos por la televisión, han logrado hacer de los centros comerciales, espacios donde los visitantes escapen de los problemas del individuo y la ciudad contemporánea. Así los visitantes a través de sus compras, de la interacción social, y de las formas de esparcimiento ofrecidas, se sitúan en un mundo ilusorio."*<sup>117</sup>

Obedeciendo al modelo internacional occidental la mayoría de los centros comerciales en latinoamérica son espacios cerrados que rompen con su contexto urbano. El centro comercial funciona como contenedor que se abastece a sí mismo por medio de sus condiciones sociales y naturales. Al interior del espacio se da la posibilidad de generar simulaciones que están totalmente



Imagen36. Centro Comercial Salitre Plaza, Santafé de Bogotá.

116. Idem Pag 188

117. Idem. Pag 190

El término escape, se refiere en este caso, a una forma de manipulación hacia el consumismo.

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

---

ligadas de lo que esta pasando afuera. Esté factor de neutralidad hacia el contexto, ayuda a descubrir en los centros comerciales el concepto "no lugar."

Factores que potencian al centro comercial como elemento balizador del consumo.

### *consumo como estereotipo:*

múnmente visto como, diversificación empresarial que premia para facilitar estilos de vida. Actualmente las empresas comerciales por medio de sus tiendas, tratan de esforzarse para tener posesión dentro del corazón de la sociedad, como instalaciones que brindan un fácil y entretenido estilo de vida, siendo impulsadores de la "cultura light" en el ambito social.

instalaciones comerciales tienen un directo contacto con los habitantes en particular y son manejadas para jugar un nuevo rol social como un lugar de producción y consumo de modelos o estereotipos "light" accesibles a las masas, donde los habitantes puedan abastecerse. Además de esto, son lugares usados comúnmente y amistosamente, sin embargo la principal característica es el entretenimiento y la información de eventos y accesos que puedan hacer una vida "más disfrutable".

### *Tecnología*

mediante de la tecnología, las instalaciones comerciales, empezarán a desarrollar áreas de entretenimiento. Estas áreas son generalmente espacios de alto impacto visual, táctil y auditivo, enfocados al interior del objeto. En ellas son puestos en prueba con inversiones necesarias, una infraestructura itinerante, análoga a escenografía, que va cambiando constantemente durante el tiempo, de tal manera que parezca ser una recompensa espontánea para que el público pueda obtener los servicios que ellos necesitan. En otras palabras, básicamente es popularizar la filosofía de la ganancia de satisfacción a cambio de pagar por ella.

### *Homogeneidad*

tiendas departamentales, que se encuentran en el interior del objeto arquitectónico, sirven como ancla de las instalaciones comerciales. Estas brindan diversas situaciones de tipo comercial que responden a la individualidad previamente manipulada de los habitantes para transmitir estímulos que generan adicción a los productos que son expuestos para su venta. Con la utilización de colores, efectos sonoros y táctiles se logra una homogeneidad en el diseño interior de las tiendas departamentales, de determinadas compañías multinacionales, que se han diversificado en



Imagen 37.  
CentroComercial.Tepayac  
[www.arquired.com.mx](http://www.arquired.com.mx)

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

diferentes lugares el mundo, como un medio de expansión comunicación global.

Las tiendas son diseñadas para mostrar el impulso de la moda, desarrollan la satisfacción por la individualidad del cliente, y ganancia de la popularidad. Estos espacios han sido soportes de éxito en red de una marca particular que evoluciona cada vez más en el negocio de la moda. Los habitantes observan y obtienen de otros los deseos tangibles, con el abastecimiento de su estilo de vida exclusivo, siendo los productos presentaciones soportadas por la información especializada que ellos demandan.

### 4. Neutralidad.

Acorde con lo anteriormente hablado los centros comerciales se convierten en ventanas, donde cada tienda departamental puede desarrollar el aprovechamiento de su mercado como especialidad autónoma. Estableciendo una relación directa con el comprador que consume su servicio y asegurando que sus productos cumplan con todos los patrones de estilo de vida, básicamente hace parte de la escena de la vida global que algunos seres humanos están dispuestos a obtener a cualquier precio a cambio del confort.

Así el diseño del centro comercial adquiere su carácter neutral con respecto a su contexto, siendo el interior, el espacio donde se experimenta toda serie de sensaciones. Realmente el objeto arquitectónico no necesita una comunicación con su contexto inmediato, lo que busca en su exterior es que a través de su imagen de venta las personas sean persuadidas a utilizar lo que en el interior se ofrece.



Imagen38. Centro Comercial Salitre Plaza.  
Santafé de Bogotá.

Es interesante ver como a partir de este análisis, el centro comercial tiene otra connotación de origen, como demanda de la cultura del confort y de lo desechable. Este manejo de diferentes sensaciones que en el interior suceden, para persuadir al cliente, brindan la posibilidad al momento de diseñar dichos espacios, de jugar con la creatividad que los sentidos nos ofrecen, para hacer de las tiendas un juego perceptivo arquitectónico que va cambiando en su interior constantemente.

### 2.3 Descripción de un centro comercial en la ciudad de México

Dentro de la investigación se hizo importante hacer una descripción física a uno de los tres géneros arquitectónicos analizados en este capítulo. Tomando en este caso el centro comercial, por ser uno de los espacios que más frecuenta el ser humano en la actualidad. Cabe señalar que se dificultó la posibilidad de tener imágenes fotográficas y planos arquitectónicos, debido a que la administración del edificio no brindó esta colaboración.

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

---

seguridad del establecimiento.

Por otro lado no se señala la localización exacta del inmueble, en esto se pretende afianzar los factores de neutralidad con respecto a su contexto urbano y homogeneidad con respecto a los centros comerciales ubicados en la ciudad de México.

**El Consumo como estereotipo:** Uno de los medios de comunicación que este centro comercial utiliza para atraer al habitante de la ciudad, es la colocación de anuncios publicitarios por todas las vías principales, en especial el periférico.

Como todo centro comercial de la ciudad, posee información publicitaria en su entrada de dos o tres establecimientos de cadenas nacionales y transnacionales de gran consumo en el país, como es el caso de Palacio del Hierro, Sanborns y Mc Donald's entre otros.

Interior de este gran contenedor del consumo, se encuentran las marcas más importantes de marca mundial que cubren básicamente el mercado de ropa, accesorios electrónicos, antigüedades, accesorios deportivos y joyerías. Omitiendo establecimientos indispensables como bancos, supermercados, farmacias, centros de información local, librerías etc.

En el medio de los pasillos se ubican carritos fabricados en madera, tipo *stand*, que ofrecen *souvenirs* de diferentes partes del mundo. De igual manera en la plaza de acceso principal encontramos un espacio de juegos y guardería para niños, con el fin de facilitar a los padres la visita del centro comercial.

**Tecnología:** Se caracteriza por sus grandes claros soportados por columnas de grandes dimensiones. Estos claros se manifiestan monumentalmente al exterior a través de densos volúmenes regulares que rompen con su contexto inmediato.

Las cubiertas soportadas en estructuras de aluminio permiten la entrada de luz de manera indirecta. Este tipo de cubiertas se encuentran ubicadas, estratégicamente, en las tres plazas interiores que distribuyen las circulaciones del centro comercial. Estas circulaciones están iluminadas por luz artificial, propiciando una seguridad al recorrerlas.

El cambio de iluminación logra dar al ambiente seguridad y confort. De tal manera que el usuario se olvida, en un lapso corto de tiempo, de sus actividades rutinarias y entra a ser parte de la hiperrealidad que los centros comerciales ofrece.

En la terraza de comidas de planta libre, se encuentran conformada por columnas de menor tamaño. Estas columnas están forradas con baldosín y rematadas en cristal reflejante de color oscuro. El mate de la terraza es un gran ventanal cuyos límites son las

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

---

paredes laterales Este ventanal da una pequeña vista del sector permite la entrada de luz directa al espacio. En este caso el ventanal se convierte en el elemento de comunicación del objeto arquitectónico con respecto a su contexto.

Durante el recorrido se puede observar el manejo de la tecnología electrónica como parte de la ornamentación de las tiendas. La utilización de pantallas con resolución plana para vender a través de imágenes publicitarias el producto, equipos de sonido que por medio de sensaciones auditivas promocionan el estilo de las tiendas, la utilización de rampas, escaleras y elevadores panorámicos al interior de las tiendas ancla como puntos de circulación y acceso a los diferentes pisos.

La fusión de materiales no perecederos con la tecnología electrónica son utilizados en las tiendas, durante algunas épocas del año, para desarrollar diferentes tipos de montajes que contribuyen a la presentación del producto al público. Ejemplo de ello encontramos en los desfiles de lanzamientos de temporada de tiendas de ropa y accesorios; o las simulaciones virtuales que promocionan accesorios electrónicos.

3. *Homogeneidad:* Al interior del edificio los recorridos de los pasillos desembocan en espacios amplios, estilo plaza, generalmente utilizados por los visitantes como sitio de reunión. La mayoría de las tiendas que conforman el centro comercial son de ropa y accesorios. En el caso de las tiendas ancla, en este caso Palacio de Hierro, se encuentra ubicado en el remate visual de las entradas principales. Por lo general esta tipo de tiendas son de mayor área con respecto a los demás establecimientos y siempre abarcan un número de pisos en altura que el centro comercial tiene.

El juego de imágenes está dado por el diseño de la ornamentación que conforman los escaparates de las tiendas y por la fuerte competencia en el diseño de los anuncios publicitarios. Durante el recorrido por el sitio, en fin de semana, se observó que las tiendas al interior, excepto las ancla, estaban vacías; más sin embargo el manejo visual era absorbido por el usuario que encontraba en las circulaciones y plazas principales.

Como estereotipo de confort del cliente y status del centro comercial se utilizaron materiales como:

- Mármol para los pisos
- Recubrimientos en espejo e incrustaciones doradas en escaleras eléctricas, elevadores y en los antepechos de las terrazas que rodean las plazas interiores.

Como expresión de seguridad y pertenencia encontramos el manejo de grandes vacíos en planta alta. De manera que el visitante tiene una vista general de cada plaza y del centro comercial en su conjunto.

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

ido a la utilización de los materiales anteriormente descritos está el manejo de transparencia y la pertenencia visual del espacio. La sensación de pertenencia la generan la seguridad, el confort, el estatus y la apropiación efímera del usuario con respecto al objeto. El espacio da las pautas para que el usuario se convierta en el personaje principal de la "puesta en escena" del consumo.

La terraza de comidas se encuentra aislada del centro comercial, en un rincón y es el espacio más concurrido y donde terminan la mayoría de visitantes. Rodeada en su totalidad de restaurantes de todo tipo de comida rápida, nacional e internacional, se caracteriza porque utilizan como colores en sus fachadas y en sus anuncios publicitarios el rojo y el amarillo.

Para generar la sensación de tranquilidad y un cambio de ambiente al interior del objeto arquitectónico se utilizan fuentes de agua y en algunos casos vegetación.

La señalización de carácter importante, para sanitarios y salidas de emergencia, están localizadas en las esquinas o escondidas a medio de los establecimientos comerciales. Su dimensión de 10 por 20 cms no logrará ser lo suficientemente atrayente para informar al usuario.

*Neutralidad:* Este centro comercial se encuentra ubicado al sur de la ciudad, teniendo como eje de acceso una de las vías arteriales que comunica el norte de la ciudad con ciudad universitaria. A diferencia de otros centros comerciales, por ello su elección, tiene como medio de llegada además del automóvil varias formas de transporte público entre ellas el metro. Lo que a primera instancia está determinando la accesibilidad de todo tipo de clase social.

Al igual que la mayoría de centros comerciales latinoamericanos, la volumetría cerrada no tiene una lectura urbano-arquitectónica acorde con el contexto. El mismo edificio puede ser erigido en cualquier parte del mundo utilizando al exterior como imagen tridimensional la réplica de un gran cubo contenedor de espacios.

**El Aeropuerto. Medio de transporte y de consumo masivo.**

Al igual que el museo, los aeropuertos de manera global están funcionando como megaestructuras polifacéticas<sup>118</sup> que no sólo ofrecen el servicio de movilidad y todo lo que ello alberga sino que también contiene actividades secundarias que tienen que ver poco o casi nada con la industria de la aviación.

Estamos hablando del edificio prototipo de los años 90 su foco de



Imagen 39. Fotomontaje.

118. Op. cit. Hans Ibelings. Pag 79

119. Idem Pag 83

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

interés se basa en la movilidad, accesibilidad e infraestructura como aspectos de gran importancia en el diseño actual. De igual manera el manejo del espacio aéreo ha consolidado un crecimiento en cadena para la búsqueda de mayores y nuevas instalaciones.

A raíz de estas actividades secundarias se genera un amplio estudio al emplazamiento y conformación del aeropuerto. Aquí se une el manejo de ciudad con el diseño del interior del objeto, un objeto arquitectónico como tipo, que alberga el diseño exterior dentro de su interior. La utilización de bienes y servicios económicos y culturales se posesionan del objeto arquitectónico como tal y convierten al aeropuerto en un núcleo económico considerable que empieza a competir con la ciudad misma. Estas actividades secundarias tiene como objetivo principal generar distracción a los pasajeros mientras abordan el vuelo.

*"El Mundo encerrado de la terminal está habitado veinticuatro horas al día por incontables personas procedentes de todas partes del mundo. Son personas que se encuentran allí por libre voluntad, que deben atender una espera obligada hasta despegue de su avión, que tomaran en compañía de otros viajeros con los que no guarda relación alguna"<sup>119</sup>.*



Imagen 41. Aeropuerto Charles de Gaulle. París.

Los espacios de los pasillos principales y sus circulaciones se convierten en el punto de encuentro y reunión del futuro, son zonas donde el tiempo no tiene una característica local y muestran las horas del todo el mundo. La conformación comercial hiperlocal e hiperglobal<sup>120</sup> es muy estrecha y el encuentro con una multiculturalidad global convierten a los usuarios en ciudadanos del mundo.

Si nos remontamos históricamente, podemos ver como los aeropuertos han ido conformando su discurso formal. Encontramos que de 1950 a 1960 Norte América fue el centro del desarrollo del aeropuerto, donde nuevos diseños y modelos de aeropuertos se implementados y la tipología de la terminal aérea fue establecida. Estados Unidos plantea el primer estándar de la terminal de llegadas y dos niveles de salidas (Internacional y nacional).

A partir de 1970 el foco de atención se vuelve a Europa y el desarrollo de aeropuertos va integrado con otros modos de transporte. Desde 1980 en el Reino Unido se abren las terminales con la influencia comercial, refiriendo la noción de la terminal a los pasajeros como una gran adquisición para la evolución global del comercio.

A medida que el diseño del aeropuerto avanza se reconoce este como edificio tipo del siglo XX, dentro de la taxonomía que responde a los diferentes sistemas aéreos. El aeropuerto r

120. Hiperlocal: La adquisición de bienes locales, como el mercado artesanal.

Hiperglobal: La adquisición de bienes globales que, se encuentran libres de impuestos, y que por esta característica, no tienen el mismo poder de adquisición en otra parte de la ciudad, como es el caso del duty-free.

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

---

icamente se considerada como un bien de consumo sino también como un intercambio de conocimiento cultural y tecnológico entre las naciones. Los nuevos aeropuertos hacen parte del desarrollo global de empresas constructoras multinacionales, dando nuevas herramientas y aprovechamiento directo del marketing y la administración al diseño y funcionamiento de su estructura.

Factores que potencian al aeropuerto como elemento globalizador del transporte y del consumo masivo .

*Neutralidad. Conformación de un microcosmos dentro de la ciudad:*

Los aeropuertos son la mayor industria de la década de los 90 de todas las formas de transportación, volar es lo más glamuroso, cómodo y seguro para largas distancias de viajes.

Aviación civil además de ser una alta y regularizada industria conoce pocos límites nacionales y culturales. Es una empresa que actualmente está soportada por compañías estatales y privadas y que requiere de una masiva aportación de fondos para adoptar los cambios de regulación, las condiciones de mercado y las oportunidades comerciales. A través de la inversión privada se viene al día la antigua infraestructura de los aeropuertos.

El objetivo de la industria aérea es brindar un servicio al público y un desarrollo económico favorable a sus inversionistas. Las ganancias pueden ser adquiridas por:

• Honorarios por aterrizaje

• Concesiones dadas en las terminales aéreas

• Leasing con empresas de aerolíneas

• Leasing con empresas de estacionamiento

• Equipos de rentas (carga equipaje, guarda equipaje etc.)

El aeropuerto en su infraestructura se expande a medida que el tráfico aéreo crece. Las concesiones dadas a los espacios comerciales, como compañías de alimentos, renta de carros, estacionamiento y *duty-free*, generan un 80 por ciento más para sus inversionistas. Con esto se hace necesaria la creación de espacios alrededor de las terminales aéreas, que alberguen este tipo de actividades secundarias y que compensen el tiempo de estadía del pasajero.

El transporte aéreo depende principalmente de la industria del turismo, de la economía de los viajes de negocios y además de la distribución de las ciudades y su densidad de población. Pero la evolución de los medios de comunicación y de la tecnología puede desestabilizar este modelo económico, ya que se reduce la necesidad de viajar, (en el caso de los viajes por negocios) o la



Imagen 40. Aeropuerto Schiphol Amsterdam. [www.Schiphol.nl](http://www.Schiphol.nl)

---

**ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA**

---

121 *The modern new approach to airport architecture.* Brian, Edward  
Pag. 8

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

evolución de otros medio de transporte como es el caso del TGV (tren de alta velocidad) en Europa, un poco más económico y el tiempo de arribo y de llegada es prácticamente el mismo al transporte aéreo.

Es importante señalar que la industria aérea genera miles de empleos y soporta muchas actividades sociales de la economía de un país. Dentro del aeropuerto existe un intercambio cultural, social, económico y comercial, y esto lo convierte en él microcosmos de la ciudad donde la tendencia económica más fuerte es dirigida al turismo y al comercio que se generan al momento de desarrollarse en su infraestructura. El aeropuerto es visto como parte de un sistema de transporte integrado que satisface necesidades y deseos del pasajero como hoteles, centros comerciales, información turística entre otros.

Este enorme impacto económico hace que las demandas aumenten en una infraestructura regional y que conceptualmente se hable del aeropuerto como una estructura de ciudad donde <sup>121</sup>:

1. La actividad administrativa del centro este formado por la terminal aérea.
2. La actividad Industrial por los hangares y toda su infraestructura.
3. Los hoteles conformen las áreas residenciales
4. Las Zonas comerciales y bancarias, por los tiendas y establecimientos bancarios.
5. Las vías de comunicación son los diferentes medios locales de accesibilidad y los recorridos peatonales en su interior.
6. Las actividades culturales se ofrecen a través de exposiciones temporales, intervenciones artísticas etc.

Este intercambio comercial característico de la ciudad y en este caso dado por la congregación en masa de los viajeros, hace parte de las vivencias y de las estadías pasajeras que se dan en el lugar.

Funcionalmente hablando la terminal aérea es un edificio que divide el espacio terrestre del espacio aéreo y a la vez establece límites en su interior entre el espacio público y el espacio privado. Esta división está marcada en los sistemas de control utilizados para el usuario y su equipaje en el momento de abordar el avión. El espacio interiormente hace parte de la animación y movimiento de personas de diferentes regiones y se convierte en una interacción multicultural que al mismo tiempo genera espectáculo social en el desarrollo global de la ciudad.

La infraestructura de la aviación consiste principalmente en: <sup>122</sup>

- La capacidad del espacio aéreo
- La capacidad del aeropuerto

122. idem Pag. 12

123. Idem pag 17

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

---

superficie de accesos

### *Abundancia de Información.*

El aeropuerto es el objeto arquitectónico actual de mayor escala, la conformación urbana que alberga dentro de su estructura superior. Reúne los principales tipos de edificios que fueron evolucionando en este siglo y que tienen una fuerte aportación por parte del desarrollo de la cultura de las masas, la tecnología, el consumo, los medios masivos de comunicación entre otros. Este contenedor arquitectónico alberga hoteles, estacionamientos, comercio, museos etc. Culturalmente, económicamente y socialmente el aeropuerto es el nuevo punto de intercambio de información entre la sociedad, las compañías multinacionales y las instituciones.

El inicio del aeropuerto es el final de la ciudad, el aeropuerto deriva su forma lógica de la distribución, de la ocupación mundial, del modelo espacial internacional de las ciudades. Esto ha permitido generar algunas observaciones que determinan al aeropuerto como un nuevo tipo de ciudad, siendo la respuesta más coherente de la nueva generación de la ciudad pos-industrial.<sup>123</sup>

Las terminales aéreas frecuentemente retienen algo de la identidad cultural, de esta manera el internacionalismo aéreo es inevitablemente temporal por las características regionales en el diseño de las terminales. Las terminales aéreas reflejan las aspiraciones de riqueza y prestigio de un país, no es de libre albedrío la información de las fuerzas del mercado y de la eficiencia de las aerolíneas.

Por ello que el diseño del aeropuerto como estructura requiera una apropiación de interculturalismo e interfuncionalismo de la arquitectura moderna y la comprensión de las oportunidades que sobreabunden por la abundancia de información que envuelven el transporte aéreo contemporáneo.

### *Tecnología.*

El futuro del transporte aéreo depende del desarrollo de su estructura y de la accesibilidad del espacio aéreo. Una amplia inversión en el diseño y la tecnología satisface las necesidades del cliente y de sus inversionistas para poder mantener una presencia económica; se busca con ello dar al pasajero la posibilidad de menor inversión a cambio de la imagen de "bienestar seguro y de una transportación rápida".

El transporte aéreo ha crecido rápidamente y el fenómeno de transportación de masas ha permitido la generación de nuevas formas como las terminales aéreas internacionales. Grandes



Imagen 42. Zona comercial, sala de llegada Internacional. Aeropuerto de la ciudad de México.

Fotografía de Dr. en Arq. Ivan San Martín.

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."



Imagen 43. Salas y pasillos del aeropuerto de la ciudad de México. Fotografía de Dr en Arq Ivan San Martín.

edificios con amplios espacios para el traslado rápido de personas permiten la introducción de nuevas técnicas de construcción, cual es la propuesta de un proceso evolucionado de nuevos tipos de edificios que utilizan un crecimiento en la dinámica de las cargas estructurales y en la conformación del espacio.

Es interesante que el programa funcional de un aeropuerto es concebido como un edificio temporal, dando una vida útil al interior de 10 a 15 años, siendo realmente corto con respecto a edificios habitacionales. La conformación espacial y su composición jerárquica está asignada por el diseño de las superficies y tecnología aplicada, el manejo de la luz y la utilización de unos buenos materiales. Esta conformación espacial es el inicio del proceso para definir el aeropuerto como un tipo de edificio característico que refleja las áreas de funcionalidad y sociabilidad dentro de su esquema interior.

El manejo de la iluminación brinda una sensación óptica que ayuda a distinguir la terminal aérea de cualquier otro edificio que hace parte del conjunto del aeropuerto. Este sentido de identidad tecnológica permite que la terminal sea reconocida como edificio distintivo y entendido por sus usuarios; la forma, la función y el significado tienen un valor más social que un valor estético puro a nivel formal.

Por último debemos de entender que el aeropuerto emplea una forma directa con respecto a otros tipos de edificios, la estructura y la perfección de la técnica, a través de la utilización de una arquitectura liviana que combina la simbiosis del espacio con una expresión tecnológica para definir su espíritu. Ver al edificio como una estructura ligera que asemeje a los elementos que alberga en su disposición, dándole al ambiente una expresión de liviandad y una perfecta prueba de sus ideales.

### *4. Movilidad.*

Las terminales aéreas son esencialmente un sistema en movimiento que maneja dos circulaciones principales. Estas son realizadas por el pasajero y su equipaje, del exterior al interior y viceversa. Es necesario reconocer la importancia del movimiento en el interior del espacio y poder entablar un orden en el sistema estructural del aeropuerto.

Para que este sistema pueda ser entendido y de alguna manera marcado en su interior, se debe tener en cuenta cuatro esquemas básicos que se interconectan al momento de diseñar:

1. Espacio: La definición de la circulación a través de volúmenes de diferentes tamaños al interior del objeto ayuda a la jerarquización de las circulaciones, con respecto a otras. De igual manera

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

---

rganización del espacio interno, conservando estas jerarquías, ayuda al pasajero a encontrar el espacio deseado en un corto espacio de tiempo.

Estructura: Por medio de los ritmos utilizados en la estructura, el movimiento mantiene una secuencia; la escala relativa de la estructura refleja la jerarquía de los espacios más importantes. Amplias columnas indican espacios abiertos y públicos y pequeñas columnas indican espacios privados o semiprivados.

Luminación: Ayuda a articular el espacio y animar los elementos estructurales brindando al pasajero una secuencia de percepción del edificio, reflejo del espíritu del mismo.

Elementos sólidos dentro del espacio interior: Estos elementos sólidos contiene generalmente un espacio funcional (*Staff*, baños, control de inmigración etc..) Además de cumplir un papel funcional también es perceptual, ya que ayuda al usuario a entender la organización del espacio abierto dentro de la terminal aérea. De igual manera el uso de las esculturas y murales en espacios de congregación, establecen puntos de referencias que sirven de calización de espacios importantes al interior del edificio.

Como hemos hablado anteriormente de ver la terminal aérea como la interfase entre el espacio aéreo y el espacio terrestre. De igual manera el libre mercado que se genera en los establecimientos libres de impuestos (ubicados al pasar migración), ayudan a la conformación itinerante de una estructura simbólica durante la civilización del pasajero en el lugar.

Dentro de la terminal aérea se establecen territorios de salida y de llegada característicos, que unidos a la movilidad brindan un sistema de zonificación apropiado para el diseño del objeto como

124  
La salida alberga básicamente 6 territorios distintos:

- Lobby de entrada.
- Información y revisión de vuelos.
- Establecimientos bancarios, comerciales y culturales.
- Control de pasaportes
- Sala de espera y almacenes libres de impuestos.
- Embarcadero y salida de vuelos.

La llegada alberga básicamente 4 territorios distintos:

- Salas de espera de llegada
- Zona de retorno de equipaje
- Control de migración y aduana
- Call de salida.

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."



Imagen 44. Contenedores del aeropuerto de la ciudad de México a hoteles vecinos.  
Fotografía de Dr en Arq Ivan San Martín.

Es importante mantener estos territorios unidos a través de un diseño de señalización que indica el recorrido para llegar a cada uno de ellos. De igual manera las actividades secundarias poseen una secuencia de recorrido, inicialmente encontramos las casas de cambios o bancos, y la renta de carros, de ahí a los almacenes para luego pasar a los cafés o bares y por último a las librerías y puestos de revistas; esto genera un deseo de apropiación por parte del pasajero durante la estancia en el lugar, la secuencia continúa hasta que el pasajero aborda el avión, pero la presión comercial es menor cuando el pasajero llega a su destino.

### 5. Consumo.

El diseño de las terminales aéreas está previsto de tal manera que durante la espera del abordaje el pasajero tenga la oportunidad de gastar dinero. Esta tendencia de comercialización de las terminales aéreas es una combinación perfecta para la privatización de las mismas. Incluso, últimamente se han determinado tipos de usuarios diferentes al pasajero mismo, de acuerdo a las actividades que desempeñan, como :<sup>125</sup>

- Empleados del aeropuerto
- Compradores de artesanías y bienes de consumo que sólo consiguen en ese lugar.
- Personas que visitan el aeropuerto para pasar el tiempo libre o para recibir a un pasajero.
- Residentes locales que utilizan la terminal aérea como punto de intercambio comercial.
- Ejecutivos de negocios que ven las terminales aéreas como puntos ideales para entablar un negocio con pasajeros que van de paso.

Este tipo de usuarios, también son apreciados al momento de diseñar la infraestructura de los aeropuertos. La terminal aérea debe contemplarse como una generación de ingresos, a través de la colocación de bancos, establecimientos comerciales, renta de carros y áreas libres de impuestos que seducen al pasajero a la atracción.

Se puede decir que el tiempo de estancia del pasajero es explotado con la adquisición de bienes y servicios comerciales, ajenos incluso al deseo del pasajero, que son medios de persuasión por los que el pasajero pueda conseguir estímulos a través de recorridos llenos de imágenes, sonidos o ambientes, generando un movimiento en masa hasta la salida de abordaje del avión.

Al igual que los centros comerciales, los establecimientos ubicados en este lugar, manipulan al usuario, invitándolo a adquirir un "status" o "estilo de vida" determinado; con ello las diferentes tiendas muestran al pasajero el tipo de compañías que va encontrar en el pa

125. Op. cit. Brian, Edward Pag. 125

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

---

de visita.

La posibilidad de escoger por parte del usuario, generan en el interior de los establecimientos calidad y competencia.

Los espacios para el consumo se encuentran ubicados cerca a las salidas internacionales. Son muy pocos los que están ubicados cerca de las salidas nacionales. Están colocados en secuencia a lo largo del recorrido que se establece desde el momento de registrarse hasta llegar a las salas para abordar. De igual manera los restaurantes y cafeterías ubicados a sus alrededores e incluso al interior de la terminal aérea, son respuesta clara a la demanda que suscita el consumo. Por ejemplo, se estima que de un millón de pasajeros por año, se utilizan un mínimo de 100 camas, sin contar con el uso de las salas de conferencias que facilitan la estadía de los pasajeros de negocios.

### *Homogeneidad.*

El terminal aérea define homogéneamente sus territorios por los acabados finales, la utilización de la iluminación y la utilización del manejo acústico, entre otros.

La homogeneidad en su interior ayuda al pasajero a distinguir las principales secuencias de espacios y su intención de uso; es evidente estar en la zona de registro y revisión de equipaje que se encuentra en la zona de espera para abordar.

La utilización de los materiales para sus acabados, ayudan a la arquitectónica de espacios en el interior. Esta característica es muy común en los últimos diseños de terminales aéreas. Los materiales definen los territorios de arribo y de partida. Por ejemplo, el piso de tráfico pesado es utilizado para las zonas comerciales y de comidas rápidas, los pisos antiresbalosos y de alfombras son colocados en las circulaciones de abordaje y en salas de espera para abordar.

El manejo de la acústica en algunas áreas se vuelve de uso indispensable, como es el caso de las salas de espera, donde el ruido que generan los aviones ocasionan en el pasajero expectativa antes de abordar su avión y logra que se mantenga calmo ante la espera. Pero este sonido se vuelve innecesario y a veces fastidioso en controles aduaneros y oficinas de registro de aerolíneas.

De igual manera la iluminación establece sensaciones diferentes en cada área del terminal. La mezcla de luz natural y artificial es utilizada para circulaciones principales que entablan la secuencia de los diferentes territorios de llegada y de salida. La luz artificial es utilizada para zonas donde el ambiente que se busca sea de confort, tranquilidad y seguridad.

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

---

Por último encontramos la señalización como el lenguaje básico de comunicación entre el usuario y el objeto arquitectónico. Esta debe ser clara y legible, representada por medio de paneles de información, pantallas electrónicas, señales comunes y luces antirreflejo, entre otras. Se busca una comunicación directa y anónima que atienda a las necesidades de lenguaje y a la percepción del pasajero hacia el objeto arquitectónico.

### *7. Identidad Artificial. Microcosmos Urbano.*

A futuro el diseño de las terminales aéreas puede ser un poco diferente. Quizá se podrá centrar más en las tendencias sociales y tecnológicas que el mundo refleja, pero definitivamente habrá un cambio fuerte y constante en su administración y mercadeo. El cual va paralelo a las propuestas de consumo global.

De igual manera es el reflejo de la nueva ciudad del siglo XXI, con sus microcosmos que compila diferentes movimientos a diferentes niveles, y donde la individualidad prevalece e incrementa la comunicación anónima entre los usuarios y los elementos electrónicos e informativos que tiene a su disposición. El tiempo es importante, igual que el dinero y por ello los convenios de negocios encuentran el sitio perfecto en las terminales aéreas:

Así los programas arquitectónicos de estos "no lugares" podrán ampliar su tipología, asignando una nueva característica: Centro de negocios e intercambio comercial global.

En los nuevos diseños de aeropuertos el espacio y la estructura tridimensional bajan juntos para la conformación de un área urbana. La comunicación en infraestructura con otros medios de transporte, el diseño vial, los centros comerciales y administrativos, los hoteles e incluso los jardines, son los elementos de acceso al centro de la terminal aérea. En su interior la creación de caminos y zonas más sensibles, las áreas públicas y legibles a las áreas de circulación, para que psicológicamente genere en el usuario ubicación, seguridad y apropiación del espacio.

La posibilidad de manejar el espacio con el cambio de alturas, las dinámicas de horizontalidad y la yuxtaposición de las ondulaciones reflejan un sentido de aventura y liberación por parte de los diseñadores contemporáneos. Las terminales aéreas son objetos arquitectónicos que albergan diversidad y riqueza cultural itineraria y global, podrán convertirse en un modelo de estandarización para la conformación de pequeños microcosmos urbanos.

Se habla entonces a futuro, de ver visualizado en su totalidad el concepto anteriormente descrito: El aeropuerto, microcosmos urbano, respuesta de una ciudad post-industrial que representa el esbozo social del siglo XXI; y así poder influir en una posible investigación de este "no lugar" a partir de la postulación de la siguiente frase:

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

---

*aeropuerto empieza donde termina la ciudad"*

consiguiente, considero que el anterior análisis, muestra en su complejidad la condensación de los factores que se aplican a la arquitectura de los "no lugares".

unos objetos arquitectónicos donde se descubre esta lectura congregan dentro del esquema del aeropuerto y con ello se puede entablar de manera directa el significado del "no lugar", como manifestación del espíritu de la sociedad de consumo en la actualidad. Es decir el aeropuerto es el objeto arquitectónico puesto en escena, donde lo efímero y escenográfico de la arquitectura de los "no lugares" brilla en su mayor resplandor.

## Ejemplos que potencian el concepto de "no lugar."

---

Mapa  
Conceptual.

El Espacio  
en su interior

Escenográfico  
Escenográfico



Uso  
Efímero

Arquitectura de  
los "no lugares"

Factores que potencian la lectura de la  
arquitectura los "no lugares" en la actualidad

- |                             |   |  |
|-----------------------------|---|--|
| 1. El cúmulo de información |    | El contexto sociocultural actual.  |
| 2. Movilidad                |    | Medio de acceso al espacio dentro de un entorno global.                        |
| 3. Homogeneidad             |    | Lectura arquitectónica de carácter homogéneo.                                  |
| 4. Identidad artificial     |    | Fin, busca que el espacio sea consumido.                                       |
| 5. Neutralidad              |   | La relación entre la obra arquitectónica y su entorno es de carácter neutral.  |
| 6. Consumo                  |  | Espacios arquitectónicos realizados para el consumo de bienes.                 |
| 7. Percepción               |  | Herramienta de análisis del espacio determina lo que el objeto nos identifica. |
| 8. Tecnología               |  | El lenguaje de comunicación, entre el objeto y el usuario.                     |

Características	Géneros Arquitectónicos
Consumo cultural de masas. Abundancia de información	- Museos - Galerías - Centros Culturales - Ferias y eventos especiales
Comercio Contenedor del consumo de masas	- Centros comerciales - Tiendas departamentales - Supermercados - Restaurantes de cadenas multinacionales
Turismo Diversión y ocio.	- Parques recreacionales - Bares y restaurantes - Cadenas Hoteleras
Movilidad. Medio de transporte y consumo masivo.	- Aeropuertos - Barcos y cruceros - Estaciones de tren. ( T. G.V)

## Para concluir y seguir.....

---

Para iniciar este proceso de investigación se buscaba, en cierta forma, realizar una crítica directa a algunos objetos arquitectónicos a los que consideraba eran resultado de un estereotipo. Durante este proceso se fue encontrando, a satisfacción personal, que existía un camino diferente y poco estudiado por las ciencias de la arquitectura, cuyo nivel de análisis era lo suficientemente amplio para poder entender el origen y la lectura que estos objetos arquitectónicos buscan reflejar.

Tomando como basamento teórico el trasfondo de las humanidades, se pudo entablar un contacto directo con algunas áreas interdisciplinarias que están ampliamente involucradas en el tema del espacio y su influencia en el comportamiento del ser humano. Tal es el caso de la filosofía, la antropología y la sociología entre otras. Ese contacto dio la posibilidad de brindarle a esta investigación un valor de análisis en el área de la arquitectura a ciertos objetos arquitectónicos y poder así sujetar a controversia al lector en el momento de leer dicho documento.

Al lector, a base del análisis realizado, podrá darse cuenta cuál es la raíz de esta investigación. La apropiación del término "no lugar" asignado por la antropología moderna contemporánea a su aplicación directa a géneros arquitectónicos que ayudan a la lectura clara y potencian el significado del "no lugar".

Para poder hacer esta apropiación se tuvo que buscar características afines que el objeto arquitectónico manifestara y a partir de las cuales se podían asignar dentro del marco de los "no lugares".

Basicamente fueron dos características principales:

El objeto arquitectónico como escenario donde su interior suscita a cambios constantes que son respuestas al contexto sociocultural que representa. Con ello el espacio al interior es materia tangible, "escenografía", la cual es apropiada y utilizada por el usuario en un tiempo determinado para luego ser abandonado.

La relación de uso entre usuario y el objeto arquitectónico es íntima. El objeto arquitectónico es consumido hasta que se agota la "obra".

Al encontrar estas dos características en algunos objetos arquitectónicos y darle la cualidad de "no lugar" se hizo necesario definir el "no lugar" y con ello descubrir que existe paralelamente y análogamente en sí al lugar. El "no lugar" es una apropiación del usuario diferente del concepto de lugar. Tomando del libro los "no lugares" la siguiente frase:

## Para concluir y seguir.....

---

*"La necesidad del retorno al lugar es el recurso del individuo que frecuenta Los "no lugares".*

Por consiguiente se descubre la postulación de arquitectura de los "no lugares", la cual se aplica en algunos objetos que cumplen con las anteriores características y son potenciadores arquitectónicos que ayudan a esclarecer a futuro una posición de la arquitectura.

Esta posible lectura se da por la utilización de factores que potencian la lectura del concepto de "no lugar" en la arquitectura actual. Dichos factores se les establecieron como base en los antecedentes características afines en la antigüedad como el mito, el rito, la utopía y el ritual, entre otros. Para la creación de espacios arquitectónicos que eran escenarios y cuya relación de uso era efímera. En la actualidad la esencia de estos factores se mantiene y con ello se da origen a otros espacios que son respuestas al contexto sociocultural occidental actual. El mito, rito, ritual, la imaginación etc, conservan su fin actualmente, cambiando su forma de representación y manifestación.

Por otro lado, esta elaboración de nuevos factores busca directrices de diseño, sin que afecte su proceso, que puedan intervenir o no, al momento de diseñar espacios arquitectónicos que cumplen con la lectura del "no lugar."

Al aplicar estos factores en 3 géneros arquitectónicos que potencian la arquitectura de los "no lugares", se pudieron considerar las siguientes postulaciones:

1. Algunos museos diseñados en la actualidad funcionan como contenedores arquitectónicos de la globalización cultural sirviendo como eje de consumo de la cultura para las masas. Al interior del edificio se genera un continuo cambio debido al esquema de consumo que lo transforma, con ello el museo puede llegar a ser desplazado en su totalidad por el nuevo prototipo de los años 70. El centro cultural.

2. El centro comercial es el objeto arquitectónico que se origina a partir de la demanda de la cultura del confort y de lo desechable. La hiperrealidad que el espacio al interior brinda va ligado a la necesidad de escape por parte del usuario con respecto a su rutina diaria.

3. El aeropuerto como modelo a futuro del microcosmos urbano y respuesta de la ciudad post-industrial. En él se representa el esquema social del siglo XXI. "El aeropuerto empieza donde termina la ciudad".

## Para concluir y seguir.....

---

Las postulaciones dan la posibilidad de aplicar nuevos estudios que contemplan una visión contemporánea de la influencia de dichos espacios en el comportamiento del ser humano en un momento de ser apropiados.

Se aclara en la introducción que por los límites de tiempo, esta investigación llega, a un primer tiempo, hasta el estudio general de estos espacios, no se aborda al detalle. Con esto se busca la posibilidad de generar pautas que abran caminos de investigación en el ámbito de la arquitectura de los "no lugares" que tuviera su basamento en el campo de las humanidades.

Al logrando cumplir con los objetivos previstos, de donde se con-

cluye:  
Se establece el concepto de "no lugar" y su descubrimiento en la arquitectura.

Se entabla la analogía entre la arquitectura, la escenografía y su relación de uso efímero.

Se define en el ámbito de la arquitectura, el concepto de "no lugar."

La creación y análisis de factores que potencian la lectura del concepto de "no lugar" en la arquitectura actual."

La aplicación de estos factores a tres géneros de edificios, que cumple con las dos características anteriormente habladas por ello son ejemplos que potencian la arquitectura de los "no lugares."

Como satisfacción personal se logra comprobar y cumplir durante todo el esquema de la investigación la aportación de otras disciplinas ajenas a la nuestra que tienen un estudio altamente detallado del diseño del espacio y comprender mejor lo que este ocasiona en el comportamiento humano.

Queda abierta la probabilidad de abordar en un futuro próximo, el tema de la "Ciudad como espacio escénico", por la aportación a grande escala de este tipo de arquitectura en el espacio de la ciudad, teniendo en cuenta que el alcance de esta investigación se centró en el objeto arquitectónico. Es interesante ver como en la ciudad se convergen y se manifiestan en la arquitectura de Los "no lugares", suscitando la posibilidad de generar una nueva rama de investigación, donde lo escrito en los anexos sea un pequeño abre bocas para continuar.

Si esta investigación no ha llegado a su fin, al contrario se abre un campo muy interesante como medio de comprobación y aplicación en la práctica del diseño, de la lectura del concepto del "no lugar" en algunos objetos arquitectónicos.

## Para concluir y seguir.....

Por consiguiente esta investigación a futuro realizara un segundo tiempo, donde se vincula el campo de la arquitectura de los "no lugares" en la docencia. Por medio de la elaboración de curso monotemático, incluido en los anexos, y en la práctica profesional con la publicación de artículos y la aportación de esos análisis en los procesos del diseño que se puedan realizar en ámbito personal.

Es por ello que el anterior enunciado "Para concluir y Seguir" de abierto el camino de posibles estudios, aplicaciones de campo e incluso controversias que este tema de investigación en arquitectura de los "no lugares" puede brindar.

## Anexos. La ciudad como espacio escénico

*"La ciudad entera se convirtió en una fábrica de experiencia hecha por el hombre, donde lo real y lo natural dejaron de existir"*

*Delirious New York. Rem Koolhaas*

## Anexos. La ciudad como espacio escénico

### Ciudad Como Espacio Escénico.

Dentro de esta investigación se contempló la necesidad de estudiar, de forma general, algunos tipos de ciudades que se manifestaban, en cierta manera por su conformación en espacios a grandes escala, como contenedores de la arquitectura de "los no aires"; pero lo que interesaba realmente era llegar de un estudio macro al objeto arquitectónico en sí y es por ello que dejo esta nota sobre la ciudad como espacio escénico abierto para suscitar un buen campo de investigación a nivel urbano-arquitectónico.

Algunos tipos de ciudades fundadas después de la segunda guerra mundial, dan una visión más amplia sobre la influencia de la condición sociocultural de la que somos partícipes. Ciudades creadas para la diversión, la fantasía y el descanso, son ejemplos claros de la importancia del esquema socio-económico mundial actual en la sociedad. Dentro de este tema, podemos definir la ciudad, con una visión más amplia del papel que cumple como espacio escénico. *"La ciudad aparece como una densa red simbólica en permanente construcción y expansión. Lo que hace diferente a una ciudad de otra no es tanto su capacidad arquitectónica, la cual ha quedado rezagada luego de un momento unificador en avanzada crisis, cuanto más bien los símbolos que sobre ella construyen sus propios moradores".*<sup>1</sup>

En ello la concepción mítica del origen de la ciudad queda desplazada en un segundo plano, pero es importante retomar a la ciudad como una manifestación de la civilización para suplir las necesidades de una demanda de tipo social.

### Origen de la ciudad a través del mito.

Los investigadores de antropología y etnología, determinan en el nombre la capacidad de reconocer dos modos distintos de ordenar el paisaje circundante: Uno consiste en la extensión propomórfica de los fenómenos fisiológicos del individuo, el crecimiento, el sueño, la menstruación, la muerte etc... Y el segundo hace derivar un orden y estructuración de la repetición de fenómenos celestes, curso del sol y periodo lunar, ciclo de las estaciones etc....

Este es un punto de encuentro al intensificar el peso de los hechos de la existencia biológica y de las leyes naturales (universales) y al revalorar la importancia de la contribución cultural, esto afirmaría que la ciudad es en cierto modo, una de las más altas representaciones míticas o por lo menos parte integrante del núcleo mítico común a todas las grandes civilizaciones. "Fundar", es el

---

<sup>1</sup>, Imaginarios Urbanos. Armando Silva. pag 19

## Anexos. La ciudad como espacio escénico

tema más elevado y grande de la mitología.

La ciudad en su esencia es "fundación", primera representación global del mito; la esencia del acto de fundación de un espacio sagrado se identifica con la reproducción, a escala reducida, los acontecimientos de la creación y la relación de éste con la construcción de una cosmogonía. (Kerényi).<sup>2</sup>

### 2. La Ciudad Globalizada.

Además de la ciudad mítica, la de los monumentos y los barrios que atestiguan el espesor de los siglos, y la ciudad industrial desplegada desde los años cuarenta, existe la ciudad globalizada, que se conecta con las redes mundiales de la economía, finanzas y las comunicaciones.<sup>3</sup>

La ciudad se convierte en este caso, en la respuesta del cúmulo de información global que vincula directamente al ciudadano como gestor y promotor de una ciudad que depende del consumo para su realización.

La ciudad se reordena a partir del comportamiento de las redes electrónicas, de las telecomunicaciones, del transporte y la sociedad de consumo; siendo los vínculos de conexión con el extranjero y a su interior se desplaza los comportamientos nacionales al ámbito histórico y administrativo.

La influencia de transnacionales dentro de la ciudad actual, es ampliamente manifestada, a través de una arquitectura que es en todas partes; la ciudad ya no es vista como manifestación que enriquece el carácter de un pueblo, ahora algunas áreas de la ciudad se ven como carácter extranjero que carece de una identidad propia y que se confiere en elementos urbanos globales aplicados a cualquier lugar. Un ejemplo claro de esto, para mi opinión, lo encontramos en el complejo Santafé, ubicado en las afueras de la ciudad de México; es increíble observar la cantidad de objetos arquitectónicos que están puestos en escena, pero sin una comunicación de contextos; aquí el objeto arquitectónico prevalece sobre lo urbano y su lenguaje funciona independientemente de lo que el contexto en su totalidad quiere manifestar. Independientemente de ser un espacio diseñado para el vehículo, no podemos hablar dentro de este complejo a ciencia cierta sobre un diseño de espacio público para el transeunte.

---

2. La Imagen de la ciudad. Paolo Sica. Pag 14.

3. Consumidores y ciudadanos. nestro García Canclini. Pag 85.

4. Generic City. S.M.L.XL. Rem Koolhaas. Pag 1248

Tomando a colación lo anteriormente descrito, existe un manifiesto sobre la ciudad <sup>4</sup> escrito en 1995 por el arquitecto Rem Koolhaas; es interesante como su postura determina la ciudad del futuro, que para la realidad esta ya frente de nuestros ojos. Este manifiesto es dado a raíz de un estudio de caso que

## Anexos. La ciudad como espacio escénico

habla en las ciudades orientales, cuya postura tiene un sentido crítico de lo que puede pasar con la ciudad.

retomo, para esta investigación, porque creo que nos da una amplia visión de lo que sucede con las ciudades actuales y hasta un punto esto puede convertirse en el marco de estudio para analizar la ciudad globalizada.

termino *Generic City*: es designado a la ciudad general, sin particularidades, ni identidad; un simple invento de una nueva condición urbana que se puede presentar en cualquier continente. La ciudad genérica, es la ciudad liberada de la captación del centro de la camisa de la fuerza de la identidad.

Características:

Rompe con su destructivo ciclo de dependencia, donde el presente necesita de una reflexión y de habilidad

Es una ciudad sin historia.

Es lo suficientemente grande para todos, no necesita mantenerse, si es pequeña solo se expande, si es muy vieja solo se destruye y se renueva.

Es superficial, como un estudio de Hollywood, donde se produce una entidad diferente cada semana.

El movimiento de la ciudad, esta dado por los carros, los diseños de las carreteras son cada vez más amplios, buscando la eficiencia del automóvil. La calle muere y el peatón intenta sobrevivir.

Su población es multiracial y multicultural, fundada por personas que están en contacto movimiento, siendo insustancial sus fundaciones.

El perfil de la ciudad tiende hacia la verticalidad, los rascacielos son el horizonte y cada edificio esta construido sin tener en cuenta su contexto, la densidad de aislamiento es el ideal.

Al momento de su fundación, la ciudad evoluciona velozmente; la construcción de sus edificios es muy rápida y posee modelos de edificios a los cuales el usuario puede escoger como un verdadero catálogo de revista.

son algunas de las características, que el arquitecto coloca dentro de su manifiesto; no considero que su visión sea irónica de la ciudad, al contrario creo que su postura es muy real y un ejemplo de ello lo vemos en algunas ciudades, analizadas más adelante, que fueron creadas después de la segunda guerra mundial y cuya identidad histórica nunca existió.

da un acercamiento de lo que sucede con el pasado de la ciudad. *"El Pasado es Demasiado Pequeño Para Habitarlo"*<sup>5</sup>

postura que prevalece en la actualidad, la historia actualmente

---

5. Entrevista hecha al arquitecto Koolhaas, por la revista *Vuelta* N 39.

## Anexos. La ciudad como espacio escénico

sufre de una ansiedad colectiva de ausencia y la globalidad cierta manera implica, explosión de diferencia; con ello el pa- do de la ciudad esta en el centro histórico, lugar turístico y p algunos casos administrativo, alejando a las ciudades de un v dadero sentido de permanencia.

*"Por no entender las ciudades y su vida urbana, las mataremos cuando estén muertas, nos reforceremos las manos y com- zaremos a darles respiración de boca a boca."*<sup>6</sup>

### 3.El Sistema De Fruición. En La Ciudad. (Placer O Gozo Intenso)

El sistema de fruición urbana, corresponde a una de las vías al- nas que resultan del discernimiento de la masificación de la arc- tectura y de su tendencia hacia un particular tipo de consu- popular. Son las áreas, alternas al funcionamiento cotidiano de ciudad, dedicadas a la diversión y el esparcimiento; siendo u- de las causas de origen de ciudades, después de la década los 50, donde el funcionamiento de estas ciudades está deter- nado por su sistema de fruición.

De igual manera esta concepción se ve reflejado en la ciuda actual, dentro del concepto del "no lugar", del parecer y- aparecer, y estar conformada por una gran variedad de es- narios urbanos que hacen parte del trasfondo cultural de u- sociedad; La siguiente cita demarca lo que acontece en- actualidad con la ciudad y sus escenarios urbanos: *"La ciuda mezcla hábitos, percepciones, historias, en fin, cultura haci- dose como costura que hace parte de la estética conte- poránea permeable de lo light y es precisamente en la fusión- todas esas intermediaciones y costuras, como va aflorando- propia urbanidad o personalidad colectiva de la ciudad."*<sup>6</sup>

Este sistema de fruición nos ayuda a entender a la ciudad- acuerdo a ciertas características o modelos análogos a su o- formación, destacando entre ellos:

#### 3.1 La Ciudad Respecto A Los Mass Media Y A La Comunicac- No Verbal.

Así como la arquitectura es repuesta de los medios masivos- comunicación en la actualidad, la ciudad es el gran espa- donde se converge este tipo de objetos arquitectónicos. Es en- ciudad donde el objeto arquitectónico se manifiesta y llena- información el contexto urbano cultural; entonces la ciudad fru- ciona también como un medio de comunicación, el lengu- urbano es resultado de un esquema funcional que habla a tra- de imágenes e iconos que de alguna manera se convierten e- puntos estratégicos para la ubicación o simplemente en meo-

---

6. Idem Pag 185

## Anexos. La ciudad como espacio escénico

persuasión, como es el caso de los espectáculos, para que el ciudadano satisfaga sus deseos mientras se moviliza de un lugar a otro. Bajo esta base, podemos comprender la siguiente cita:

*Los lugares para la memorización no han de ser ni demasiados grandes ni demasiados pequeños, sino de dimensión adecuada para "retener" las imágenes que han de ser memorizadas. No deben estar ni demasiados iluminados ni demasiados oscuros, sino iluminados de manera que muestren las imágenes. Los intervalos entre los lugares deberían ser de moderada extensión."*<sup>7</sup>

Las perplejidades aumentan en el momento que el autor choca con el ámbito más específico de los *mass media*, a pesar de su intento de obtener de todos modos una doctrina positiva de las teorías que ilustra, cuando aparece un nudo, aquellas teorías no hacen más que arrastrarlo a una aceptación sustancial de los procesos productivos. Los *mass media*, son independientes del espacio real y proponen intrínsecamente la construcción de un espacio ilusorio. Por contingencias históricas, son precisamente los *mass media* que generan la abertura entre la situación espacial deficitaria de la vivienda y el aumento masivo de la oferta de consumos diversos. Para Martín Barbero, los medios de comunicación no solamente son medios masivos, también son imágenes hechas a rodar por la ciudad para activar los imaginarios colectivos "Lo que activa esa memoria (la de los imaginarios) no es el orden de los contenidos ni siquiera de los códigos, es del orden de las matrices culturales"<sup>8</sup>

Un ejemplo claro donde lo efímero y escenográfico se vuelve actualidad lo encontramos en la ciudad de las Vegas, fundada en los años 50. Esta ciudad no estuvo planeada desde su inicio, fue desarrollada en una zona desértica en donde la tecnología de la simulación hace de la hiperrealidad una forma habitable. Robert Venturi, en su libro *Aprendiendo de las Vegas*, analiza la nueva relación entre símbolos, signos, espacios, volúmenes y consistencia de la arquitectura, que el paisaje vernáculo comercial solicitado por la publicidad y los *mass-media*, va creando espontáneamente.

Como resultado, la ciudad entre las muchas cosas que comunica, únicamente comunica su supraestructura, ofreciéndola como estructura real; se vuelve evidente el uso revolucionario de la imagen en la actualidad, donde se da comúnmente un círculo cerrado de las posibilidades de encuentro en un terreno psicopsociológico cargado de confusas exigencias y evasivas en los niveles culturales. De esta manera, la ciudad se convierte en el centro del espectáculo, no sólo como derrocamiento de la vida, como colección de imágenes, sino como relación de subordi-

---

7. F.A. Yates, *architecture and the art of memory*. Tomado del libro *La imagen de la ciudad*. Pag 199

8. Op. cit. Armando Silva. Pag. 44

## Anexos. La ciudad como espacio escénico

nación entre personas mediatizadas por las imágenes y los individuos que consumen y que al mismo tiempo son consumidos.

### 3.1.1 Las Vegas. Ciudad Como Sistema De Comunicación de Mass Media.

La ciudad de las vegas fue construida después de la segunda guerra mundial, en una zona desértica que se convirtió en gran imán de millones de personas; esta ciudad creció sin ningún plan; su único lineamiento urbano, estaba ligado al juego y entretenimiento, donde el 85% de los turistas que la visitan vienen a jugar en los sesenta casinos que han florecido en el desierto. Esta ciudad construida por la tecnología de la simulación, busca el aislamiento en lo geográfico de los problemas a los que todo ciudadano se enfrenta en una metrópoli cualquiera. Nos encontramos con una realidad virtual donde el espectáculo busca que el espacio conformado por la realidad y la ilusión sea una hiperrrealidad.

No posee una identidad histórica, ni una conexión con el pasado, sin embargo es identificada mundialmente como un lugar donde se llega a jugar, en esta ciudad se vive el presente. El visitante puede encontrarse con lugares de importancia a escala mundial en la misma ciudad, en un mismo día puede enfrentarse a imitaciones de construcciones medievales, de Venecia, de la torre Eiffel, de Nueva York o la esfinge de Egipto.

En las vegas, la fantasía emociona y a la vez tranquiliza; todo es científicamente diseñado para llevar al jugador a la mesa, la colocación de anuncios, la música de los locales, la ausencia de reloj en los casinos, la persuasión del turista de pasar por el casino antes de poder llegar a su habitación y los grandes espectáculos para distraerlos.

La ciudad de las Vegas esta formada por una arquitectura de estilos y signos, es antiespacial, es más una arquitectura de comunicación que una arquitectura del espacio. En esta ciudad la comunicación domina al espacio y se convierte en el elemento de la arquitectura y del paisaje, comprendida dentro de una persuasión comercial de eclecticismo que provoca un conjuntismo en el paisaje de grandes espacios, altas velocidades y programas complejos. Los programas y los montajes complejos requieren combinaciones de diferentes medios, mas allá de la purísima tríada arquitectónica de la estructura, la forma y la luz del servicio la ciudad sugiere una arquitectura de comunicación vigorosa mas que una arquitectura de expresión sutil.<sup>9</sup>

Las señales, los anuncios y sus formas escultóricas o pictóricas ubicadas específicamente en el espacio, identifica y unifican

## Anexos. La ciudad como espacio escénico

geografía donde se establecen conexiones verbales y simbólicas a través del espacio, comunicando complejos significados mediante cientos de asociaciones en unos segundos y desde grandes distancias.

El símbolo domina el espacio, la arquitectura no basta. Y como las relaciones espaciales se establecen más con los símbolos que con las formas, la arquitectura de este paisaje se convierte en un símbolo en el espacio más que una forma en el espacio. La arquitectura define muy pocas cosas: El gran anuncio y el pequeño edificio son las reglas de ciertas calles"<sup>10</sup>.

Todas las ciudades comunican mensajes, funcionales, simbólicos persuasivos, a las personas que se desplazan en ellas. En el *strip*,<sup>11</sup> existen tres sistemas de mensajes: EL Heráldico (Los Rótulos),

El Fisionómico (Mensajes emitidos por fachadas de los edificios), y El Vocacional ( Las estaciones de servicios en las esquinas de las manzanas, el casino frente el hotel...); el edificio es el anuncio o el anuncio es el edificio. Estas relaciones y combinaciones entre anuncios y edificios, entre arquitectura y simbolismo, entre forma y significado, entre conductor y carretera, afectan profundamente a la arquitectura actual; el problema está en no ser estudiado como un sistema global, dentro del mundo de la perfección urbana y la "imaginabilidad".

### 1.2 Las ciudades para la diversión- Espacio de ocio.

Si nos remontamos a las antiguas civilizaciones encontraremos que el ocio o la estética del placer, era uno de los privilegios de las grandes elites, donde el principio de la realidad era menos duro y el acceso al placer más sencillo. El arte fue una de las expresiones de esa calidad humana, por medio de la fantasía se encargaba de proporcionar los vínculos para saltar de un mundo a otro y después seguir con lo cotidiano de una manera más constructiva.

Actualmente algunas ciudades se originan como marco idóneo para que se den estos espacios de ocio; la ciudad misma tiene este fin dentro de la conformación de sus espacios. Este es el caso de: Celebration, Las Vegas y Cancún entre otras, que nacen después de la segunda guerra mundial y que se están condenando como metrópolis. Por otro lado nos encontramos con los centros históricos transformados artificialmente en parques turísticos, con una arquitectura netamente comercial y de ocio que reproduce en facsímil<sup>12</sup> formas tópicas de destinos exóticos; esto conlleva a una colonización planetaria de la arquitectura, réplica de la ficción narcótica y de la identidad manufacturada. Ejemplo de ello lo encontramos en algunas zonas de París que la catalogan como una ciudad donde la arquitectura es vista como

---

10. Idem Pag. 35.

11. Calle principal de la ciudad de las Vegas, donde se ubican la mayoría de las edificaciones.

12. Reproducción perfecta de un escrito, dibujo, firma etc..

## Anexos. La ciudad como espacio escénico

la gran escenografía urbana; siendo el resultado de sus expresiones de flujo global, de su perfil inconfundible y de sus manifestaciones de identidad local a través de formas exportables viajeras.

La ciudad actual produce gran cantidad de información que llega de forma fugaz, y que impacta fenomenológicamente a sus habitantes a estar en continuo proceso de reciclaje para sentirse integrados a la realidad que los rodea. Cada producción tiene sentido en su espacio genuino; fuera de él, su forma es forzada a una evolución y su significado último transgredido con el fin de readaptarlo al nuevo ambiente cultural. Estas obras del consumo que se alimentan de facsímiles y que pueden conformar positivamente el urbanismo del futuro hacen parte de la sociedad del espectáculo, cuyo escenario está dado por la arquitectura

### 3.2.1. La Ciudad De Disney.

Ejemplo claro de la manifestación de la sociedad del espectáculo y la diversión lo encontramos en los modelos urbanísticos arquitectónicos que utiliza el mundo fantástico de Walt Disney. Esta gran empresa multinacional a logrado en las últimas décadas generar un gran "boom" de la diversión a través de sus proyectos que ubica al espectador, que a la vez se transforma en usuario y espectador, en un mundo que está lejos de la realidad. Disney brinda "La vida en un mundo perfecto, el paraíso" a una sociedad que habita la ciudad donde el caos y el estrés se convirtió en el elemento cotidiano."

Una de las primeras manifestaciones fué *Disneilandia*: Parque ubicado en los Angeles; aquí el manejo de la metáfora y de la construcción global se da por los simulacros de una singularidad desvanecida que se convierte en una variación pintoresca que constituye el emblema global de la ficción local y el escenario universal del espectáculo que hace parte de la identidad simulada

Como primer proyecto que realiza Walt Disney como modelo de ciudad ideal fue "Seaside" ubicado en la ciudad de Florida, su objetivo era recuperar del pasado elementos que podrían establecer un futuro, por medio de la conformación de un ambiente peatonal que estableciera la restauración de la sensibilidad y la sociabilidad espontánea, el retorno a la figuración tradicional. "Conformada por seis modelos de sonrisa, que aglomeran los símbolos de la felicidad sub-urbana y simboliza el sentido comunitario y la pequeña escala en la ciudad americana de las viejas películas en blanco y negro"<sup>13</sup>.

13. Revista. Arquitectura Viva. Número 63-64. Pag 150.

El siguiente proyecto que realizó la industria Walt Disney fu

## Anexos. La ciudad como espacio escénico

*Celebration*: Actual proyecto, que empieza a ser planeado desde 1987 aunque no fue abierta a sus residentes sino hasta 1996, ubicada cerca de la ciudad Orlando, la ciudad fue idealizada como el sueño de algunos y el símbolo del gran poder corporativo.

*Celebration is a traditional America Town, built anew, "reads a glossy brochure which spotlight is the town is old-is-new architecture. (...) The idea behind celebrations was as (architect Robert A.M. Stern) says, to recapture the idea of a traditional town, traditional in spirit, but modern in terms of what we know about how people live"*<sup>14</sup>

*Celebration* tiene como objetivo ser el desarrollo de una comunidad americana que se establece en una ciudad tradicional y que es el resultado del diseño, en su máxima expresión, de espacios públicos, instituciones, viviendas y comercio, que brindan al usuario la satisfacción de tener en sus manos todo lo que el necesita para poder vivir cómodamente: *"everything you need was veted before"*.

Se planeada de acuerdo al urbanismo de principios de siglo, viviendas tradicionales de los años cuarenta y edificios públicos extraídos del catálogo convencional de algunas estrellas arquitectónicas. Conformada por 8000 viviendas, que giran en torno a un centro cívico-cultural y a un pasaje comercial en donde se encuentra una oficina inmobiliaria que ofrece la primera etapa de la ciudad y los diferentes modelos de viviendas que el usuario puede adquirir de acuerdo a su presupuesto o a sus comodidades.

Además de ilustrar con videos, testimonios de residentes, donde hablan de lo bueno que es vivir en la ciudad y que definitivamente es el lugar ideal para poder educar una familia, el objetivo de la ciudad es brindar: Comunidad, educación, salud, tecnología y sobretodo espacios para el hombre. Está rodeada de campos de golf y canchas de tenis, hace parte de una urbanización que depende de la promoción rigurosamente codificada en todos sus detalles (mobiliario Urbano, vegetación, ceramamientos y materiales) además de tener en sus viviendas diferentes estilos como: clásico, victoriano, colonial, costero, mediterráneo y francés; todo esto hace parte de la "urbanización de actoría"<sup>15</sup>.

El área de la ciudad es conectada por caminos peatonales y calles accesibles a los carros, pero dan una mayor jerarquía al peatón, para hacer de esta un recorrido arquitectónico peatonal. Las construcciones están conformadas con diferentes diseños de acuerdo a lo que el arquitecto quería proyectar en sus obras, cumpliendo con los requisitos del planteamiento urbano, arquitectos como Philip Johnson, Aldo Rossi, Michael Graves,

---

14. Sacado de la dirección de Internet del mundo de Disney, General Celebrations Facts and Figures.

15. Op. Cit. Arquitectura Viva. Pag 150

Robert Venturi, Scott-Brown, Cesar Pelli, Charles Moore entre otros hacen de la ciudad una realidad. Esta utopía urbana de Disney combina el control riguroso y la variedad pintoresca que hace parte de la necesidad y del capricho con lo que se teje su mundo almibarado y relojero. La sociedad del espectáculo se alimenta de facsímiles y conforma posiblemente el urbanismo del futuro.

### 3.3 La Ciudad Como Megaproyecto Turístico.

Cuando hablamos sobre el consumo del espacio, veíamos al turismo como uno de los factores generadores de los espacios de consumo, ahora vamos a hablar de una ciudad latinoamericana consolidada para este fin y la cual ha tenido un fuerte impacto a nivel mundial en las dos últimas décadas.

El concepto de Megaproyecto turístico lo retoma una institución mexicana "Fonatur", para fomentar a grande escala el turismo en México, y tiene como objetivo consolidar uno de los principales destinos turísticos internacionales, como lo es la ciudad de Cancún.

Para Fonatur, los megaproyectos son: La fórmula moderna para desarrollo de centros turísticos integralmente planeados, y consisten en la preparación de una oferta masiva de tierra que se ofrece a los inversionistas nacionales y extranjeros, garantizando el desarrollo de la infraestructura y superestructura necesarias, así como una imagen distintiva del destino turístico<sup>17</sup>.

Estos proyectos buscan el balance entre la ecología y los recursos naturales con respecto a la infraestructura hotelera, campos de golf, centros comerciales y todos los objetos arquitectónicos indispensables para dar una estancia placentera y estimulante al visitante. Los megaproyectos responden también a necesidades modernas que se sustentan en la visualización de un nuevo estilo al que hemos denominado turismo del siglo XXI.<sup>18</sup>

#### 3.3.1 Cancún.

Es la única ciudad de México que fue planeada con una vocación turística económica, generada a partir del vínculo entre el paisaje del lugar y la creación de una ciudad dedicada al entretenimiento y la recreación.

En los años setenta el Banco de México, empieza a buscar un sitio en la península de Yucatán, que permitiera albergar un centro turístico y que desplazara el monopolio turístico extranjero de Acapulco; con el fin de ofrecer al sureste del país una alternativa diferente al cultivo del Henequen. Bajo el gobierno del presidente Echeverría se consolida el proyecto, con el apoyo del Banco Interamericano de Desarrollo, se convierte en la prioridad básica del gobierno en los siguientes años.

16. Idem Pag 151

17. Revista Entace Número 8 11994.

Pag 10

18. Idem.. Pag 11

## Anexos. La ciudad como espacio escénico

Se proyecta emplazado en la isla que está en la península de Yucatán y que sirve como barrera entre el Caribe y la laguna de Chucupché. Se diseñó para que el turista se pudiera separar fugazmente de los problemas concretos de su vida cotidiana; con un diseño nuevo en las vialidades, la electrificación, drenajes y sistemas de agua que contemplara una infraestructura hotelera amplia, dirigida a usuarios de dinero acostumbrados a lo mejor y más caro. La ciudad ideal para el descanso está alejada del centro urbano, de la ciudad donde se alberga la mano de obra y que es segregada en su totalidad por la zona turística.

Cancún es el principal generador del dólar turístico en México duplicándose cada año el número de visitantes que consumen la infraestructura generada por el lugar.

Desde 1984, Cancún deja de ser para el turismo elite y empieza a recibir el turismo de masas, siendo el principal consumidor de las zonas históricas que rodean el lugar, convirtiéndose en una región compleja e integrada de impacto regional.