



Universidad Nacional Autónoma de México  
Facultad de Arquitectura  
Taller Max Cetto

Tesis que para obtener el título de Arquitecto presenta:  
Raúl Diner Maldonado

Sinodales:  
Arq. Auribel Villa Avendaño  
M. Arq. Francisco de la Isla O'Neill  
Dr. José Utgar Salceda Salinas

Ciudad Universitaria, Cd. Mx, Octubre, 2017.



Universidad Nacional  
Autónoma de México



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

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

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

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

Raúl Diner Maldonado

# Horizontes Posibles

Acercamiento a una orilla  
contemplativa de la arquitectura



Raúl Diner Maldonado

# Horizontes Posibles

Acercamiento a una orilla  
contemplativa de la arquitectura



*A mi madre por hacerlo posible.  
A mi casa por llevarme a cuestras.  
A Auribel por hacer el terreno factible.  
A Vero y Daniel por su apoyo incondicional.  
A Fibe por nunca rendirse.  
A Francisco De La Isla por facilitar todo el evento.  
A todas las fuerzas y personas que intervinieron para que yo  
llegara aquí.  
Al vacío por darme forma y al silencio por guiarme.*



# índice

09

Acercamiento

17

Logros y excepciones en la  
materialización de la experiencia

35

Cotas y análogos.  
Dos trazos de la búsqueda

51

La tierra del horizonte;  
los caminos del alba

71

Sistemas contemplativos:  
Horizontes, escenarios y  
tratamientos a explorar

75

Los orígenes del anime

91

Casos de estudio

119

Hallazgos y juicios en el límite

123

Clase piloto

127

Conclusiones

134

Bibliografía



## Acercamiento

Las ideas contemporáneas de arquitectura, la problemática social y sus soluciones han sido circunscritas a través de las épocas con la tecnología existente como límite. Es la misma manera en la que el sistema planteaba que mi pensamiento se estructurara durante mi formación en la carrera de Arquitectura, me pareció que la metodología propuesta se mostraba limitada frente a la problemática contemporánea, donde lo imaginario o inexistente se consideran como no realizables o que directamente ni siquiera se toman en cuenta; lo cual en esta época, en que tantos paradigmas se han visto rebasados, me parece poco congruente.

Estos son temas que creo indispensables en la discusión contemporánea de lo que es y se espera de la arquitectura, es decir, la estructuración del pensamiento y la conformación de lo real, por esto se entiende la construcción de una realidad común, teniendo presente existe una realidad superior que permea y envuelve la realidad común, que nos es incomprensible en lo absoluto, son pocos aquellos que la perciben debido a que son la base de los procesos de pensamiento autónomo y es necesario tener claras los conceptos en los que se fundamenta la creatividad.

A pesar de ello pude notar que eran ideas y situaciones ausentes en la mayoría de las clases de la Facultad, aunque es algo común a muchas de a las corrientes de pensamiento actuales, nos estamos quedando atrás al no tener presentes este tipo de discusiones en la facultad, porque se toma poco serio al no presentar un producto tangible, sin embargo resulta importante por la información y diálogo que pueden generar estas discusiones.

Es por ello que me pareció importante encontrar una forma de relacionar estos temas con los programas académicos de la Facultad de Arquitectura, de lograr que los estudiantes, futuros arquitectos, sean capaces de vislumbrar otras posibilidades; habilidad necesaria para comprender el diseño de una manera más abierta e incluyente, donde otras disciplinas sean tomadas en cuenta en la realización de la idea a presentar.

El objeto de estudio de la arquitectura no puede ser solo el objeto arquitectónico, sino toda forma en la que se manifiesta el espacio en una época y geografía determinada, a mi parecer, el evento de habitar en sí mismo es la idea original de la disciplina arquitectónica. Esto quiere decir que las posibilidades de habitar de la época, definen la arquitectura del momento y, evidentemente, esto es un hecho que hoy en día exige ser estudiado de manera más significativa, de forma que nuestro habitar el espacio actual sea representado en nuestras propuestas urbanas y arquitectónicas.

De acuerdo con lo anterior, considero que las utopías son notables invenciones de personas que vieron la posibilidad de encontrar una fractura en la continuidad y revisaron la cotidianidad desde un punto de vista no común, lo que dio pie a que se generaran hechos en las contemplaciones científicas o narrativas del futuro, es por ello que me parecen la mejor forma de acercar a los alumnos a ciertos conceptos y ejercicios que los lleven a cuestionar las posibilidades de habitar, los cuales

desarrollaré más adelante. Quiero remarcar aquí, que hago una división entre un pensamiento cerrado y uno expuesto con los términos «horizonte posible» y «utopía».

Los dos, tanto la utopía como el horizonte posible, se plantean en un trasfondo físico que se presenta en forma arquitectónica o espacial, pero lo más importante es la idea social que enfrentan y proponen a esta realidad. La diferencia radical es donde encontramos la riqueza de estos proyectos, al comparar y trabajar los elementos que cada uno introduce, podemos generar criterios y observaciones que nos permitan transitar por superficies e intuiciones capaces de proponer un cambio o diferencia en un presente neutralizado, más precisamente, la posibilidad de lo diferente.

El plan de estudios de la Facultad de Arquitectura de la UNAM, si bien está pensado de forma que se involucren las diferentes áreas y enfoques presentes en la arquitectura, en la práctica, alumnos y maestros ponen más énfasis en las materias correspondientes a Taller, las cuales están enfocadas a la producción, es decir a generar materiales, planos, maquetas, renders, etc. A partir de estas inquietudes y observaciones fue que empecé a concebir este trabajo teórico y ejercicio que trata de horizontes posibles y la visión desde donde se puede imaginar un acercamiento tangible a nuevas proyecciones e ideas. Me parece fundamental proponer un espacio dentro de la Facultad, donde se genere una perspectiva más amplia de la función del arquitecto en el presente, sin la obligación de producir algo, así como integrar una idea fundamentada que sirva de base para la creación del objeto arquitectónico.

Este texto está dividido en cuatro partes: la primera parte será un compendio y rememoración de lo preexistente, es decir que se plantearán algunos conceptos clave para el desarrollo del trabajo, también, se presentará una revisión histórica de los textos y personajes que han explicado el concepto de utopía, de forma que sean evidentes los diferen-

tes contextos y posibilidades que sugiere dicho término. En este capítulo se mencionaran textos clásicos, así como las principales propuestas de los utopistas del renacimiento y algunos otros autores contemporáneos.

Como ya mencioné antes, marco una clara diferencia entre el concepto de utopía y, lo que yo he nombrado, horizonte posible, es por ello que el segundo capítulo estará dedicado a revisar la forma en la que dos personajes, Vasco de Quiroga y Robert Owen, llevaron a la praxis la teoría de utopistas anteriores. Mencionaré algunos datos biográficos sobre cada uno y sus proyectos y así poder generar una comparativa entre ambos, para exponer sus similitudes y diferencias.

En el tercer capítulo me ocupo en explorar el tema de la virtualidad, cómo lo definen algunos autores y las diferentes expresiones y medios dónde experimentamos los efectos de la virtualidad. Este concepto resulta importante porque nos permite entender y visitar otros espacios, al mismo tiempo que plantea retos para nuestra labor como arquitectos, es decir, que abre nuevos espacios para experimentar. También es importante porque permite cuestionarnos a nosotros mismos y la forma en la que habitamos el presente.

La cuarta parte de este trabajo está dedicada a Japón, que, a mi parecer, es el punto clave donde se desarrolla la mayor cantidad de pensamiento no lineal<sup>1</sup>, además, considero que es uno de los países con

---

1. El pensamiento no lineal, que es el que integra la relación exponencial de los acontecimientos en la previsión del futuro, descubre inéditas posibilidades de evolución para la especie, desde que la inteligencia de los ordenadores superará a la del conjunto de los seres humanos, hasta que la expectativa de vida puede alargarse al infinito. Muchas prospectivas lineales han fracasado por aplicar un modelo que no se corresponde con la estructura compleja de la realidad, si bien la proyección no lineal puede equivocarse también fácilmente en la dimensión cuantitativa y la temporal. (King)

mejor entendimiento de la naturaleza y el habitar, un lugar donde la cultura permite una producción amplísima de pensamiento sobre habitares paralelos y exploraciones de posibilidades de un entorno nuevo. También se revisará una expresión cultural propia de él, el anime, donde se señalarán las condiciones históricas que llevaron a la creación del anime, además de una breve presentación de la evolución del mismo.

Todo esto con la finalidad de ejemplificar el término «horizonte posible», en donde la realidad, o al menos nuestra percepción de ella, puede ser transformada drástica o paulatinamente según el grado de intensidad que se ejerza para modificarla. El derretimiento de los polos, una revolución o la presencia de agentes externos a nuestra dimensión son algunos de los casos que se muestran en anime como *Blue Submarine 6*, *Ghost in the Shell* y otros que mencionaré en este capítulo y que posteriormente servirán como referencia en el capítulo siguiente. Los casos de estudio fueron seleccionados por su potencial para mostrarnos límites de la complejidad narrativa que se ha generado a lo largo de la historia del anime.

Estos escenarios o instrumentos no suelen ser utilizados en nuestro ámbito escolar con frecuencia, aunque pueden servir como detonadores para ejercicios, no necesariamente es labor de los arquitectos el construirlos, de hecho laboratorios o centros de investigación especializados en la materia, por ésta razón, parte del trabajo a realizar en este documento es generar un compendio de islas o fragmentos de visiones a los cuales uno pueda acudir como referencia y sirvan como acervo; las posibilidades que da esta búsqueda son vastas, pues uno puede tener un punto de referencia para indagar en lugares poco comunes, e imbuirse en una secuencia o archipiélago para simplemente permitirse la exploración.

El principal objetivo de este proyecto es proponer los escenarios posibles como una herramienta didáctica, para lo cual hago una propuesta de clase para de la Facultad de Arquitectura, por lo que el cuarto

capítulo está dedicado a exponer los objetivos, temario, materiales y metodología, así como referir la experiencia del desarrollo de dichas clases, llevadas a cabo en el semestre 2017, durante los meses de octubre y noviembre.

La clase que se plantea es consecuencia de la investigación y surge de mi convencimiento de la relevancia para los alumnos de ver la arquitectura desde una perspectiva distinta, con una aproximación inusual en nuestra carrera, pero vinculada al origen fundamental de la idea del arquitecto, el proyecto y por ende la visualización de un futuro posible.

El planteamiento que esta asignatura propone gira en torno a observar cómo sería la tendencia de las cosas bajo cierto influjo, usando como referente estas piezas narrativas de la posmodernidad cultural (anime) que nos servirán para analizar la alteridad, utopías contemporáneas y horizontes posibles.

Como ya se mencionó, estudiar las utopías es importante porque sirven de modelo para entender y enmarcar las ventanas que usaremos, para dar forma al marco referencial que une los fragmentos del cúmulo de visiones que se ha dado del último tercio del siglo pasado a la fecha, creando espacio a que el lector logre entablar un paralelismo entre lo que podríamos comprender como paraísos artificiales y la cotidianidad. Esto para ver que no son eventos distanciados *per se*, sino que las primeras surgen como producto de la segunda, y alguna de éstas puede llegar a ser la próxima cotidianidad.

Es también importante observar que las condiciones climáticas del mundo se están polarizando, volviendo los hábitats cada vez más extremos, lo cual afecta directamente el medio humano. Lo que lleva la idea de habitar a situaciones más extremas e insólitas. Incluso se ha elevado la implantación de lo virtual y su sacralización, así como la banalización de lo real y sus consecuencias.

Esto lleva más claramente a poder mencionar la problemática de la investigación, que por un lado la lleva a la realización de utopías y por el otro a la visión de estos horizontes posibles. Ambas encontradas en un estado latente y anclado por su no materialidad, es decir, sólo auspiciado por la tecnología y lo virtual, creando espacios tangentes y porvenires ausentes que pueden mostrar la formación de concepciones no contempladas como las que observaremos más adelante.



## Logros y excepciones en la materialización de la experiencia

El tema central de este trabajo es aproximarnos a nuevas formas de entender la arquitectura y la forma en la que habitamos los espacios, es por ello que me parece fundamental explorar alternativas de habitabilidad; imaginar otras posibilidades, otros mundos y sistemas. En este sentido, los conceptos de utopía y horizonte posible resultan pertinentes e indispensables para entender las propuestas que presentaré en los capítulos siguientes. Si bien el término utopía se ha aplicado en diferentes contextos y escritos, el historiador Max Nettlau lo define de la siguiente forma:

[...] un fenómeno social de todas las épocas y una de las primeras y más antiguas formas de progreso y rebelión, porque es el deseo de elevarse por encima de un presente que no parece aceptable más que para el usurpador y el disfrutador, la esperanza de que se triunfará un día y los medios para llegar. Todo eso se transforma en reflexión sobre el porvenir, en visión de lo que podría hacerse. (7)<sup>2</sup>

---

2. El formato de citas empleado en este trabajo es MLA, las páginas indicadas entre paréntesis indican la página de la edición consultada.



De esta forma podemos aplicar el término utopía a diferentes obras y acciones, incluso cuando éstas existieran antes de acuñada la palabra. La cita de Nettleau también es importante en el contexto de éste trabajo porque deja ver la utopía como una puerta abierta al cambio, cosa que me parece esencial para comprender el mundo actual y la posibilidad de modificarlo o intervenir en él a través de lo arquitectónico. Éste primer capítulo está dedicado entonces a definir el concepto de utopía y horizonte posible, la forma en la que yo particularmente los entiendo, no sin antes hacer una revisión histórica del término así como de las posturas actuales sobre las posibilidades de habitar.

Tomás Moro publicó en 1516 *Utopía*, texto que nace de las corrientes de pensamiento humanistas, en el cual se habla sobre la situación de Inglaterra en esos años y, en el libro segundo, describe *Utopía* una isla artificial donde se ponen en práctica algunos de los conceptos que Moro considera fundamentales para el desarrollo y bienestar de una sociedad. Entre estas ideas sobresalen: la propiedad común, la igualdad entre los habitantes, la libertad religiosa, servicios de salud y hogares para todos. El texto de Moro trajo consigo el término utopía, el cual no fue del todo aclarado por el mártir católico, pero deja entrever un doble juego de significados.

La palabra está conformada a partir de la fórmula griega, adjetivo más sustantivo, donde τόπος significa lugar y, como Silva aclara, el prefijo οὐ que podría dar el significado literal de «lo que no está en ningún lugar», y por otro lado εὖ que significa buen, es decir, buen lugar (16). Esta diferencia en el significado literal de la palabra da pie a diversas interpretaciones sobre lo que es una utopía, lo que dependerá del contexto en el que sea aplicado. Derivado de esto surge también el término distopía, que se refiere a la representación de una sociedad futura con características negativas.



*Arriba:* Representación de la «Ciudad Ideal» de Campanella en «Les Mondes Celestes, Terrestres et Infernaux», L'illustration, 16 March 1850.

*Derecha:* Ilustración de *La Nueva Atlántida* de Francis Bacon.







*Izquierda:* Emperador de jade, pintura tradicional china.

*Arriba:* Jan Brueghel I. *El Jardín del Edén*. 1610–1612

Jameson hace una muy certera distinción entre dos facetas negativas del flujo, el sugiere que la distopía es un situación en la que se lleva al momento a sus últimas consecuencias, mostrándonos el resultado de continuar todo como ahora, llegando a este habitar postapocalíptico. Por el otro lado tenemos esta idea de distopía, que es un cuestionamiento a las tendencias totalitarias y sus extremos socioculturales, que ejemplifica de modo claro 1984 de Orwell (Jameson, *Arqueologías*, 243)

Como se mencionó antes, la palabra utopía puede ser entendida como el no lugar y por lo tanto imposible, sin embargo, ésta característica no racionalista de las utopías no las hace inválidas, sino que están planteadas desde una perspectiva que, abordada desde el punto correcto, puede generar una contemplación o una retrospectiva, un guiño, no necesariamente una certeza. Estas estructuras mentales no buscan la idea de Verdad, sino que ofrecen una ventana de posibilidades a un mundo distinto no realizado; en ocasiones ni siquiera pensado. Ricoeur explica que «la utopía opera en tres niveles: como fantasía (poder ficticio de reescribir la vida, aunque me parece más adecuada la palabra realidad), como demoledora del régimen existente y como exploración de lo posible». (17). Para efectos de este trabajo conviene utilizar el término eutopia para referirnos a una utopía de características positivas, de forma que haga una diferenciación significativa de la distopía, ya que nos guiaremos por la anterior cita, es decir, que distinguiremos entre los tres niveles que menciona Ricoeur.

En este punto es importante tener presente la definición de utopía de Abbagnano (ctd. en Silva, 15), en donde establece que «la utopía [puede resultar] una fuerza de transformación de la realidad en acto y adquiera bastante cuerpo y consistencia para transformarse en auténtica voluntad innovadora y encontrar los medios de la innovación». Por lo que podemos decir que las utopías son presentes no abiertos, anteriormente

las utopías existían de manera aislada, como es la añoranza de un mejor lugar, pero después, el juego se volvió más complejo, se dimensionó al obtener polaridad, la posibilidad de distopía. Es en dicho sentido que se llevarán a cabo los análisis posteriores en éste trabajo.

Además de la utopía, me gustaría introducir un concepto que, en el marco de esta investigación, permitirá hacer una clara distinción entre dos sistemas de pensamiento y de habitabilidad: el *horizonte posible*.

Mientras que la utopía como se ha mencionado, es un sistema de pensamiento cerrado que no admite el afuera para su estabilidad, si varía su interior por factores externos se destruye, no tiene posibilidad de expansión fuera de su propio medio. Esto se hace evidente en la mayor parte de las utopías planteadas durante el renacimiento, el Horizonte posible en cambio permite vislumbrar un panorama inexistente considerado bajo el marco de lo posible

Tanto la utopía como el horizonte posible son sistemas de pensamiento sobre un vislumbrar y habitar posible, sin embargo el horizonte posible es más una forma de desarrollar una temporalidad para el humano, no es estable, y no es indispensable la estabilidad porque no está proponiendo un sistema de habitar sino simplemente dibujando una posibilidad del ser-momento, la realidad de la actualidad del evento. Ambos se plantean en un trasfondo físico que se presenta en forma arquitectónica o espacial, pero lo más importante es la idea social que enfrentan y proponen a esta realidad. La diferencia radical es donde encontramos la riqueza de estos proyectos, y al comparar y trabajar los elementos que cada uno introduce podemos generar criterios y observaciones que nos permitan transitar por superficies e intuiciones capaces de proponer un cambio o diferencia en un presente neutralizado, más precisamente, la posibilidad de lo diferente.

Aunque el libro de Moro es del siglo XIV, al tener presente las diferentes definiciones del término utopía podemos llamar a muchos otros textos de

esta forma. Éste es el caso de diferentes textos mitológicos de varias culturas antiguas. Pienso que hay que hacer una revisión de éstas historias, que podrían parecer un tanto ajenas para el ojo contemporáneo, debido a que hoy en día se les relaciona únicamente con el índice de lo irreal, sin embargo pueden presentar una perspectiva distinta sobre el espacio.

Hay que tener en cuenta que la arquitectura de estas realidades está descrita en códigos que resultan anacrónicos, es por ello que existe gente que opina que estos relatos no pueden entrar en el catálogo de utopías, pero es importante estimar que en el relato original de varios santuarios primigenios, se encuentra alguna descripción que embona completamente con la definición de utopía. Tales son los casos de la mitología china, el Palacio celeste y la corte del emperador de jade, descritos hace 1000 años en la época de la dinastía Tang o el multiverso de Asgard, del cual encontramos referencia en la Edda prosaica y la Edda poética, correspondientes a la mitología nórdica. Otro de estos relatos habla de dos lugares especialmente remembrados, Camelot y Avalon del ciclo de leyendas Artúricas, también podemos mencionar el eutodistópico espacio narrado en la India en la historia del Mahabharata, la cual cuenta la crianza de príncipes y sus disputas, pero es importante ver que el habitar en ese lugar está marcado por la conciencia de los santos que los guían.

Es el caso de ese espacio que alberga la primera reserva biodiversa y ecológica de la historia llamada Edén, éste fue creado de modo que albergase al primer hombre y mujer. Lo interesante de este hecho es que en la Biblia existen otros espacios que podríamos catalogar como utopías, como el arca de Noé que es otra reserva hecha por humanos pero a través de las instrucciones de una dimensión hoy día ajena a la mayoría. Estos dos espacios de algún modo pueden ser entendidos como paraísos artificiales, en el entendido que forman una burbuja fuera de los parámetros que consideraríamos como naturaleza en esta realidad, debido a que el primero es directamente generado por una

divinidad, espacio para contener su última creación, la más cara y perfecta a su concepción, el humano.

El Paraíso además albergaba un artefacto extraordinario, el árbol de la ciencia, éste contenía el conocimiento del futuro, de la variación y el cambio, podríamos pensar que de la imaginación. Dicho de la segunda, esta burbuja albergaba todo tipo de vida imaginable, creada con el propósito de sobrellevar la inundación del planeta, precisada para un nuevo comienzo. Aquí como en los casos de estudio posteriores podemos ver la influencia del medio en la creación o propuesta de utopía.

Debido a que el texto de Moro se originó en tiempos del Renacimiento no es de sorprender que éste fuera influenciado por los escritos de Platón y sus descripciones de un espacio fuera de contexto con su época. En *La República*, el filósofo griego, retrata una sociedad dirigida por filósofos, dónde la justicia es el objetivo primordial y lo único que puede sostener al Estado ideal. Existen otros autores clásicos que eventualmente presentaron variaciones o aproximaciones a la República, tal es el caso de Aristófanes (Silva, 23). Todos los ejemplos anteriores, sin importar la temporalidad en la que fueron concebidos, los hemos categorizado bajo el término utopía, sin embargo, creo existen otras formas de presentar estas visiones.

Las utopías se construyen como una colonia o archipiélago de componentes comunes. En el Renacimiento se presenta la oportunidad para imaginar otros espacios basados en los principios humanistas, pensemos en el texto de Moro que da origen al término. Estos espacios son característicos por retener su individuación o aislamiento, cuentan con términos comunes como la geografía (que se caracteriza por su difícil acceso) y políticas o leyes contra el intercambio y más que nada la aceptación de migrantes a su espacio no es casualidad que las utopías siempre se imaginen como islas.

Dichas características son apreciables tanto en la utopía de Platón como en los textos de los utopistas del renacimiento; cuyo caso es la respuesta a las condiciones inhabitables de la Edad Media, en cuestiones de higiene y carestía social, lo que originó muchas de las pestes y hambrunas que ocurrieron en Europa en dicha periodo. De la misma forma, la recuperación de los textos clásicos que se perdieron en la quema de la biblioteca Alejandría, fue un gran impulso para la concepción del pensamiento humanista y por ende la eventual creación de las utopías renacentistas. En dichas piezas se comienzan a vislumbrar estas ciudades, recinto de la fe en lo humano, donde la civilización expresa sanidad y valores, donde hay adelantos y sistemas sociales de bienes comunes, que proponen soluciones a los todavía presentes problemas de esa época en transición.

Los textos renacentistas de las utopías hablan más de maneras de habitar que de arquitectura, claro delimitan ciertos contextos sociales mediante espacios, los cuales enmarcan el habitar como subtexto. Es importante ver que las tres utopías más relevantes del Renacimiento no son contemporáneas cronológicamente. Moro publica *Utopía* en 1516, Campanella *La Ciudad del sol* en 1602, y por último *La Nueva Atlántida* de Francis Bacon se publica póstumamente en 1627, no importando este desfase las tres obras mantienen un mismo contexto narrativo e incidencias críticas hacia la sociedad de su época.

La utopía que narra Campanella es guiada por los principios de la naturaleza y la fe cristiana, los cuales, en el pensamiento del autor italiano, coinciden (Álvarez, 76). *La Ciudad del sol* está organizada en torno a la figura del sol, representado por el sacerdote u Hoh y junto a él: el Poder, la Sabiduría y el Amor. A diferencia de los autores anteriores Bacon estaba más relacionado con la ciencia, es por ello que la *Nueva Atlántida* es considerada una «utopía científico-técnica» (Pachón, 11). A diferencia de *La Ciudad del sol*, la utopía de Bacon busca la conquista del

hombre sobre la naturaleza de mano de la aplicación de la ciencia, es decir, la tecnología. En el momento en que los renacentistas plantean sus utopías se hace a manera de generar nuevos ideales éticos/morales y sociales, al menos en el caso de Moro y Campanella, no se puede negar que proponen una postura urbana que los ayudan a generar una proyección en relación a la forma del habitar de su época; el dialogo entre momentos históricos y espacios geográficos, como el descubrimiento de América. Tanto en el texto de Moro como en La Nueva Atlántida de Bacon se habla de islas, aunque en La ciudad del sol de Campanella es un centro rodeado de siete anillos que la protegen y aíslan. Un punto importante que sostienen entre sí estas utopías es también la distribución equitativa de la riqueza lo que provoca la aceptación de los bienes comunes, esto le da sentido y fomenta otro habitar, un buen habitar, a las personas descritas por los narradores como sus habitantes.

En el siglo xv sucedieron varios acontecimientos claves que revolucionaron la vida urbana y sirvieron de ejemplo a las ciudades que se construirían en los siglos siguientes, muchas de ellas lograron resolver la falta de higiene en las ciudades mediante drenaje y normas de higiene pública, ello ayudó a evitar las infecciones, como la peste negra, que dieron pie a un cambio en la conciencia y en la época. Otro de esos acontecimientos fue el hallazgo y recuperación de los escritos antiguos de la librería de Alejandría en la Edad Media durante las cruzadas, en los que se encontraban textos de Platón y demás pensadores clásicos que fueron llevados de regreso a Europa gracias a las órdenes religiosas, que siglos después lograrían ver la luz a través de los monasterios para instruir también a ciertas élites aristocráticas. Algo que nos interesa de este evento es cómo los diálogos de Platón Timeo y Critias, marcan el paso a la creación de paisajes inexistentes, utopías de distintas índoles pero utopías las dos, una habla de la creación de un estado perfecto y la otra de una civilización singular.

Otro evento que fue crucial para continuar la narrativa sobre las utopías y horizontes posibles es la llegada de los estados europeos a América, pues no sólo dio pie a pensar en nuevas posibilidades de espacio, sino que tiempo después vería la creación de habitares dispersos ajenos a las formas originales de los dos continentes. Un ambiente ideal, que presentaba las condiciones precisas para la proliferación de aplicaciones de ideas radicales.

Ahora, hay que hacer aquí un breve apartado para analizar la dialéctica entre los planteamientos de horizontes posibles de Verne que servirán para comparar las características de estos y las utopías, es desde éste contraste que surge la estabilidad con la que contemplamos la riqueza actual de creación de horizontes. Julio Verne nace en Nantes, Francia, ciudad portuaria y de alto comercio, localizada al oeste del país a orillas de río Loire en la Bretaña francesa, de ahí parte de la influencia del escritor para generar sus visiones de lo posible, en paralelo a nuestra época, ya que el puerto es un lugar rico en novedad y expansión. Su rico y particular universo, 60 viajes extraordinarios, que comprende desde una exploración lunar hasta un Viaje al centro de la tierra y la vida bajo el mar en el Nautilo.

Ahora bien, él nos parece trascendente por su capacidad de adelantar y tal vez debiéramos decir proponer, ciertas de las ideas que hoy en día vemos como una realidad, aunque en su momento solo las veíamos como proyectos ajenos a una realidad aparente. Como lo mencionamos antes, los viajes al espacio o las máquinas y la exploración submarina, antes de Verne no existían ni en idea, y sus trabajos siempre tienen en común este guiño a lo inexistente, no formula sistemas como las utopías, el hace exploraciones, deja caminos a eventos que parecieran en ese momento lejanos, o ficticios, pero sin embargo en el transcurso de la historia, se vieron hechos realidad.

De ahí que afirmemos que hay dos vertientes de contemplación, hermanadas en el nacimiento, en principio por su imprecendencia, aunque

una la menor, los horizontes posibles) se manifieste y tenga su escénica en lo que puede ser, o sea sus futuros y sus posibilidades, mientras que la mayor (la utopía) duerma y contacte la realidad de otras maneras.

Es necesario en este punto hacer referencia al pensamiento de Kant, para quien la utopía se contempla como un ideal regulativo, proponiendo soluciones alternativas ante los problemas. No es la obra o género literario, ni construcción ideal, trascendente o imposible, sino un ideal regulativo, por lo cual hay que tener cuidado con los medios autoritarios de producción de pensamiento, debido a que encuentran desafío en el espacio comprendido por las utopías, donde el puente con la razón se estrecha.

Estas ideas sobre la utopía son el arquetipo de lo alternativo, una visión complejizada del canon de nuestro tiempo, surgido de la búsqueda de un paradigma distanciado de la idea de que todo ha de tener una respuesta lógica si se hacen las preguntas adecuadas, podríamos decir que se acercan más a la no linealidad y transversalidad, a la complejidad que vemos con el pensamiento donde se crean las tradiciones, que no son otra cosa sino la mitología de la época. Así que podríamos decir que es la mitología del momento, un momento con la mayor mezcla de ideas en la historia, con sus propios augurios e historias, podríamos tal vez llamarla neomitología.

Fredric Jameson, un intelectual norteamericano cercano a los temas de la contemporaneidad, en su libro *Arqueologías del futuro* narra cómo la búsqueda del conocimiento y comprensión del presente nos llevan a tratar con ferviente ánimo, el horizonte futuro, concepciones como estas forman casos de estudio: «Las ontologías del presente exigen arqueologías del futuro, no pronósticos del pasado» (180). La anterior frase de Jameson da en una fisura clave para resquebrajar el ideario de que las utopías, distopía y los flujos conceptuales en general sean obsoletas o más bien inoperables.

Pero, ¿qué tiene que ver todo lo anterior con la arquitectura? Abordando un poco la idea del habitar del ser, tendríamos que entender que partimos de la idea de habitar como evento de simbiosis positiva con el espacio, entablando una postura de relajación con el entorno. Algo que se entiende como una reciprocidad que puede ser la de un campesino con su milpa o la de un camionero con su camión, tanto un objeto vivo como uno inerte son susceptibles de ser habitados.

De algún modo el flujo de las utopías se convierte en una guía para la generación que ha de dar la pauta para la actualización de la realidad activa. O sea, es la que va a determinar qué será de la idea de habitar de esa época, así que de esta manera la utopía y el horizonte posible se encuentran con este alto sentido de responsabilidad, de encaminar la idea de habitar de la época, aunque no se llegue en el momento. El flujo distópico sumerge la época en la ausencia general de simbiosis, perdiendo el balance que caracteriza al habitar, ejemplos de esto son la explotación desmedida de recursos, la deforestación y prácticas extremas de explotación petrolera y minera, y bueno la guerra moderna.

La idea es hacer esta revisión sin entrar en asuntos de fundamentación moral o ética sino en contemplaciones a cerca de la realidad y el entorno, del habitar y su modificación, recortes y expansiones. Recordemos pues que las utopías son los mecanismos de contemplación, su tono o matiz es la variación del tema, como distopía o *eutopía*.

En los siguientes capítulos se ejemplificarán estos conceptos por medio de, primero, dos casos que fueron llevados a la práctica: los Hospitales-Pueblo de Santa Fe de la laguna y New Harmony para evidenciar como las utopías pueden llegar a materializarse con distintos resultados. Posteriormente, por medio de una selección de animés se mostrarán escenarios que probablemente hoy en día sigan pareciendo imposibles, pero que retratan mundos nuevos de posibilidades.



Los textos de Verne fueron una fuente de inspiración para la exploración del mundo marino y espacial, ya que proponían nuevos mundos y la posibilidad de habitarlos.

Ilustración: Anton Otto Fischer de *20,000 Leguas de viaje submarino* de Jules Verne. 1932.



## Cotas y análogos. Dos trazos de la búsqueda.

Como mencionamos en el apartado anterior, los escolares del Renacimiento hicieron planteamientos sobre la idea del habitar, generaron lugares más allá de las ideas propias de su época, lo que dio lugar a escritos conocidos como Utopías, que influenciaron a varios pensadores posteriores. En el presente trabajo analizaremos de forma breve los proyectos de Vasco de Quiroga; hospitales-pueblo de Santa Fe de la Laguna, y de Robert Owen, New Harmony, de forma que sea evidente la aplicación de las teorías utopistas, al mismo tiempo que analizamos las condiciones y prácticas que hicieron que estos proyectos fracasaran o lograran crear una verdadera comunidad.

Los datos sobre los primeros años de vida de Vasco de Quiroga son poco comprobables y variados, sin embargo, la mayor parte de los investigadores coinciden en mencionar que Quiroga nace en 1470 en Madrigal de las Altas Torres, España en una familia acomodada de origen gallego (Silva, 63). Al igual que la fecha de su nacimiento, los datos sobre su formación universitaria son variados, sus biógrafos creen que pudo haber cursado estudios de Jurisprudencia en la Universidad de Salamanca (Silva, 64).



Vasco de Quiroga implemento y organizo a la comunidad en torno a la agricultura, talleres y oficios, por lo que se convirti6 en una comunidad autosustentable. Muchos estudiosos encuentran gran influencia de *Utopia*, la obra de Moro en los pueblos fundados por Vasco. Fragmento del mural de Juan O'Gorman Historia de Michoac6n, Biblioteca Gertrudis Bocanegra, Patzcuaro

En 1513 se convierte en visitador y canciller de la gran audiencia de Valladolid, y posteriormente, en 1526, se traslada a Orán (Algeria) como juez en residencia donde sobrelleva varios casos de corrupción entre los conquistadores y los locales. Al respecto Warren comenta: «El trabajo de Quiroga en Orán fue, en muchos aspectos, una preparación para el tipo de trabajo que realizaría, en mayor escala en el nuevo mundo: Orán era una colonia recientemente conquistada, cuyas condiciones, todavía inestables, hacía que las relaciones entre conquistadores y conquistados no fueran muy satisfactorias» (ctd. en Silva, 64).

Gracias a las influencias de Bernal Díaz Junco y Juan de Talavera, en 1530 Quiroga es nombrado por el emperador Carlos V Oidor de la segunda Audiencia de México, esto con la finalidad de enmendar muchos de los problemas provocados por Cortés y la Primera Audiencia. La principal misión de Quiroga y la Segunda audiencia era «[...] la de velar por el buen tratamiento de los indios, su educación, evangelización y la defensa de sus derechos, además de funciones representativas de los intereses de la Corona». (Mundaca, 6)

Durante su estancia en la Nueva España conoce, gracias a Juan de Zumárraga, el texto de Moro, *Utopía*, el cual toma como base para la creación de los hospitales-pueblo<sup>3</sup> de la Ciudad de México y Michoacán.

---

3. «Para entender con exactitud el concepto de los llamados hospitales-pueblo de Santa Fe, habría que tomar en cuenta que en España, durante la Edad Media, el término hospital se entendía en un sentido mucho más amplio, como una institución de carácter caritativo (u obra pía), que servía para dar mantenimiento y, educación a los pobres y desamparados; para atender a los ancianos y enfermos; y como lugar de refugio para los peregrinos. De ahí, pues, que don Vasco haya llamado a las poblaciones indígenas que él congregó, como hospitales-pueblo; incluso, cabe decir que en algunos testimonios de la época, y en otros trabajos recientes, también suele llamarse a estas mismas congregaciones como ‘repúblicas de Santa Fe’». (León)

El primero de estos se fundó en el año de 1532, en lo que hoy día se conoce como Tacubaya. El segundo hospital-pueblo se fundó en 1533, fue aquí donde experimentó con mejores resultados las ideas que recuperó de los textos de Moro y otros utopistas. Este centro fue creado en Michoacán, en el lago de Pátzcuaro y fue bautizado Santa Fe de la Laguna. Al año siguiente lo nombran visitador de Michoacán, puesto que mantiene hasta el año de 1537, año en que el Emperador Carlos V lo nombra obispo de la diócesis de Michoacán. (Silva, 65)

En 1538 toma posesión del cargo, ya como obispo logra armar una regulación legislativa propia, lo que le representó a la larga un alto grado de autosuficiencia, haciendo un espacio de singular trato igualitario y de cultura progresista, donde no había jerarquías como normalmente sucedía con los colonos que, como era la regla de la época, trataban a los indígenas como ciudadanos de segunda y en el peor de los casos, incluso los esclavizaban. La vida en esta comunidad protectorado giraba en torno a la iglesia y hospital, como centro comunitario.

El principal objetivo de Quiroga era crear comunidades donde se respetara la vida de los nativos, al mismo tiempo que se les inculcaba la vida cristiana. Como consecuencia de estas comunidades, en 1535 Vasco redacta *Información en Derecho*, en donde plantea las condiciones en las que se debe llevar a cabo la vida de las comunidades, su metodología, así como su pensamiento político (Morán, 62). Los sistemas sociales que generó Vasco sirvieron para ayudar a independizar sus comunidades, proponer esquemas fuera del sistema que existía en el resto de la Nueva España.

Se ha mencionado que la obra de Moro influyó considerablemente a Quiroga, en estas comunidades se utilizó el modelo planteado en Utopía, en el cual cada familia tiene un jefe de familia, y cada treinta jefes de familia son mandados por la figura de un jurado, que en el esquema de Moro es llamado *syphogrant*. Arriba de cada diez jurados

Tata Vasco, como era conocido entre los indígenas, asignó un regidor, el cual es llamado en el sistema de Moro *tanibore*. Después de estos hay dos alcaldes y un príncipe, que aquí sería llamado corregidor.

Los hospitales-pueblo de Michoacán funcionaban gracias a una red de trabajo, en la que cada habitante debía trabajar por lo menos seis horas diarias. El trabajo se dividía entre el artesanal y el de campo. El trabajo no sólo era importante para el mantenimiento del pueblo, sino que además era considerado un tiempo dedicado a crear comunidad, es decir, conocer y aprender del otro. Las labores artesanales se dividían a su vez en carpintería, albañilería, cantería y herrería, para los hombres y el tejido para las mujeres (León). Cabe destacar que a pesar de esta división en el trabajo, la agricultura era practicada por todos los miembros de la comunidad de forma equitativa, en el estudio *Vasco de Quiroga y la Utopía de Tomás Moro* León describe el trabajo agrícola de la siguiente forma:

Las estancias y granjerías comunales eran trabajadas por los miembros de todas las familias durante las seis horas diarias de dedicación al trabajo comunal; aunque a veces resultaba más conveniente trabajar de sol a sol, durante dos o tres días seguidos a la semana, de acuerdo con los horarios y cambios temporales de cada estación. Las temporadas inactivas de trabajo en el campo se empleaban en la colecta de productos silvestres, o en otros trabajos suplementarios, como el corte de leña y madera, o la colecta y labrado de piedra. Además del cultivo de cereales, se debían producir otra clase de productos naturales como: gallinas, guajolotes, ovejas, chivos, vacas, cerdos y animales de tiro, principalmente bueyes; además de cosechar frutos y hortalizas, en los huertos y jardines familiares.

Es evidente que para el proyecto de vasco la agricultura era fundamental debido a que permitía que el pueblo se sostuviera a sí mismo y se

crearan lazos entre sus habitantes, Quiroga en *Reglas y Ordenanzas para el gobierno de los hospitales* dice que: «[...] hayáis aprendido que enseñéis o podáis enseñar y aprovechar con ello a vuestros prójimos [...]» (ctd. en Nieves, 8). Toda producción generada dentro de la comunidad era repartida de forma equivalente y de acuerdo a las necesidades de cada familia y todos los inmuebles del pueblo eran de uso comunal. (León)

Más allá de las actividades que sostenían al pueblo, la forma en la se dirigía y educaba a los indígenas era lo que sostenía el proyecto de Vasco, que consistía en la construcción de iglesias, colegios y hospitales para españoles e indígenas. En las escuelas se les enseñaba a los niños a leer y escribir, así como labores relacionadas con el cultivo, a todos los habitantes se les inculcaba la doctrina cristiana y los hospitales funcionaban tanto para las personas que vivían en el pueblo, como para los viajeros.

Gracias a esta forma de conectar entre las personas, la comunidad se tejió sólidamente en un rebaño que compartía más que la religión nacida y la inculcada, pues entre los oficios y habilidades que el Tata, como era conocido entre los indígenas, les enseñó, la comunidad se sostenía a sí misma, enriqueciéndose también del sistema de escuela y hospital que eran el corazón del centro comunitario, dando toda la gama de aspectos de vida que en esa época se veían posibles, un habitar bastante complejo. Moran habla sobre el futuro de estos pueblos: «Todas ellas resultaron fructíferas y trascendentales, a tal grado que hoy sobrevive, después de más de 400 años, la especialización del trabajo en pueblos como Ihuatzio, dedicado a la manufactura y venta de artículos tejidos de tule», y en Cocupao, la actual Quiroga, se producían objetos de madera, entre otros». (63)

Más de doscientos cincuenta años después de Tata Vasco, en el año de 1826 Robert Owen llevó a cabo su idea de comunidad igualitaria, New

Harmony, en Indiana, USA. Owen es un pensador galés nacido en 1771. Era un alumno dedicado por lo que a la edad de siete años ya era considerado alumno-maestro y a los 9 años de edad terminó la educación básica, a partir de ese momento se dedicó, como todo niño de la época, al trabajo industrial. Más tarde, después de pasar una temporada en Londres, a los 18 años se muda a Manchester donde comienza a involucrarse de forma activa en la organización obrera.

Es durante este periodo que conoce a otros pensadores e intelectuales de la época, al respecto Peter Gordon comenta: «Fue miembro activo del Consejo de Salud de Manchester, creado por su amigo el Dr. Thomas Percival en 1796, ocupándose en particular de la mejora de la salud y de las condiciones sanitarias de la población de aquella ciudad industrializada. Influido por Percival, Owen estudió a los filósofos franceses de la Ilustración, como Voltaire, Diderot, Condorcet y Rousseau. Su encuentro posterior con William Godwin reforzó sus ideas». (2) Es evidente que Owen estaba rodeado de grandes pensadores lo que le permitió desarrollar un pensamiento crítico y cuestionarse la forma en la que los empresarios influían la forma de vida de los trabajadores.

En Manchester Owen fue parte de al menos tres empresas textiles en donde logró elevar las ganancias de las mismas. Cuando estaba a punto de convertirse en socio de la fábrica del señor Drinkwater, con apenas 20 años, la hija del dueño estaba por contraer matrimonio con Samuel Oldknow, gran empresario, pero que no planeaba integrar a Owen como socio (Santos, 9). Es por ello que el empresario galés decide reunir a un grupo de socios y así comprar New Lanark, en Escocia, que se convertirá en el primer lugar en donde podrá llevar a la práctica su pensamiento de forma completa.

Es en New Lanark, donde estudió durante 10 años la precaria situación de los obreros es por ello que pudo implementar soluciones, tales como educación subvencionada y obligatoria a los hijos de sus obreros y



Retrato de Robert Owen, por John Cranch (1845).



Vasco de Quiroga, miembro de la segunda Audiencia y primer obispo de Michoacán.

jornadas laborales menos extensas, logrando disminuirlas a 10 horas, para posteriormente en 1817 lograr el sin precedente de 8 horas de jornada laboral. Durante este período, y principalmente en la industria textil, era común el empleo de niños en las fábricas, cosa que Owen evita, aun antes de la llegada de Owen, New Lanark era conocida por ser un buen lugar de trabajo, ya que a lo largo de doce años sólo habían muerto 14 niños. Respecto a esto, Santos en su estudio comenta:

Esta mención a las muertes por accidentes o malnutrición y a los castigos serios no deben tomarse a broma. Los niños trabajaban en las fábricas hasta el agotamiento, y les resultaba difícil mantener la velocidad que se les exigía en el trabajo. Los castigos físicos, a veces brutales, eran frecuentes, por llegar tarde, por hablar con otros niños, por algún error real o aparente. Si se escapaban de la fábrica podían ser enviados a prisión, y si se temía que se fugasen se les ponía grilletes.<sup>(10)</sup>

Es en esta época que escribe su primer texto, «La formación de carácter humano», el cual es un tratado de determinismo ambiental, en el cual propone que si mantienes a un niño en un ambiente superior desde el nacimiento (entiéndase por esto un lugar que desarrolle la inteligencia y la creatividad del infante), a través de la educación cada niño tendría un «carácter perfecto», ejemplo de esto Gordon explica: «A la entrada del campo de juegos que construyó para ellos en New Lanark, se decía a cada niño, en un lenguaje que pudiese entender, que ‘nunca tenía que hacer daño a sus compañeros sino que, por el contrario, tenía que hacer todo lo que pudiera para hacerlos felices’. Si se seguía este simple precepto —para evitar cualquier infracción había vigilantes— esta conducta se transmitiría con el tiempo a toda la población». De ahí que en su pensamiento la educación de los niños fuera tan relevante.

Años más tarde, en 1824, Richard Flower ofrece a Owen diez mil hectáreas de campo sin cultivar en Indiana, Estados Unidos, propiedad de la Harmony Society (Gordon, 10). El objetivo de Owen al comprar estas tierras era poder crear una comunidad desde cero, en dónde sus ideas sobre educación y producción pudieran ser puestas en práctica. Abandonó New Lanark para visitar Indiana, a su llegada al continente americano se reunió con diferentes políticos e intelectuales estadounidenses con quienes compartió su proyecto de crear una comunidad autosuficiente: «At New York, Philadelphia, and Washington he had discussions with important leaders in business, culture, and politics, including President James Monroe. In passing through the mountains of Pennsylvania, Owen met General Andrew Jackson, then a rival of John Quincy Adams for the as yet unresolved presidential election of 1824». (Carmony)

El objetivo de Owen en New Harmony era crear una verdadera comunidad donde todos fueran iguales y aportaran al bienestar común, para esto se organizó una distribución de los bienes equitativa, también se garantizaba vivienda de calidad para todos los colonos, además de hacer énfasis en la sinceridad, la amabilidad la cortesía, el orden, la salud y el conocimiento. (Carmony) A pesar de ser un proyecto importante para el galés y en el cual había invertido parte de su fortuna, regresó a Reino Unido y más tarde, de vuelta en New Harmony se encontró con varios problemas, por lo que debió hacer algunas modificaciones en la estructura de gobierno.

Implementó un sistema de intendencias, es decir que había jerarquías, lo cual iba en contra de los preceptos de la sociedad comunal, sobre esto Gordon escribe: «La existencia de intendentes y superintendentes en una ‘comunidad igualitaria’ suponía desde luego una desigualdad manifiesta. Además, la comunidad era demasiado grande y había en ella demasiadas diferencias de religión y de características nacionales para conseguir la homogeneidad».(11) Además las ideas de Owen respecto a

la religión tradicional, el matrimonio convencional y la propiedad privada, que eran un impedimento para hacer una nueva sociedad, eran opuestas a los deseos de los habitantes de New Harmony: «los problemas específicamente sectarios y religiosos habían conducido en buena medida cismas y escisiones dentro del conjunto de la experiencia de New Harmony». (Álvarez Robert Owen). Tan solo dos años más tarde, en 1828 la situación en New Harmony era insostenible, lo que llevó a Owen a la ruina económica y al término de su breve utopía.

La relación entre estos dos eventos es muy interesante, de ahí que la comparación nos parezca una herramienta adecuada para entender más de la singularidad que ambas persiguen. Si bien, ambos pensadores se vieron influenciados por los textos renacentistas, en los dos casos influyeron diversos factores, es por ello que mencionaré los motivos, que considero relevantes, por los cuales funcionó un experimento y no el otro: el momento histórico, la postura social, el trasfondo cultural de los participantes y el enfoque espiritual.

En principio uno pensaría que Owen habría tenido más posibilidades de prosperar con New Harmony por varios motivos, entre ellos; tenía más fondos que Vasco y la gente que acudió a su experimento eran en su mayoría pensadores. Pero al parecer estos factores jugaron en contra; pues las condiciones no fueron operantes para llevar a cabo un atentado de esa magnitud como lo fue en la América de 9 años después de la conquista, en la que Vasco logra realizar sus pueblos utópicos.

Santa Fe de la Laguna de Vasco era habitado por la comunidad indígena oriunda de la zona, la cual Vasco logra organizar mediante el modelo de ordenanza, primeramente propuesto por Moro; estas comunidades ya eran autosuficientes y aunque la infraestructura fue dada por el español, los habitantes no tuvieron dificultad en llevar a cabo las tareas de cultivo más las nuevas habilidades y oficios que el Tata les enseñaba hacían del pueblo una comunidad autosustentable.

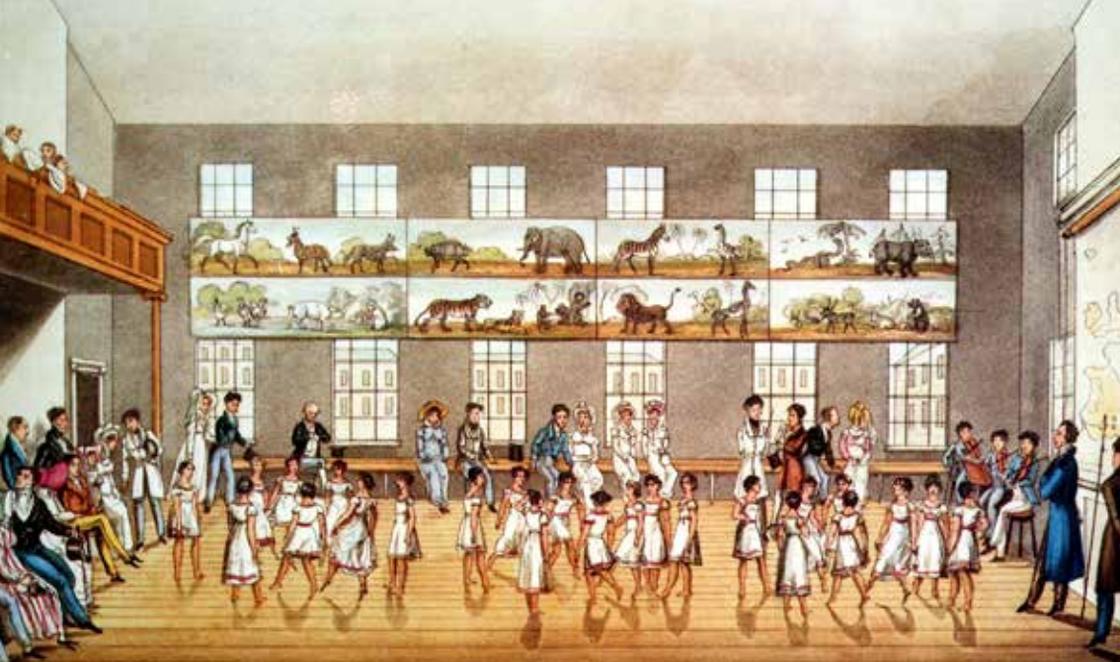
New Harmony se regía básicamente bajos los mismos principios de igualdad y división del trabajo: «En el sistema de Owen se preveía un nuevo criterio de valor, basado en el poder de producción, según el cual el productor debía recibir una parte equitativa de la riqueza que creaba. Las aldeas cooperativas de Owen, como él las llamaba, se basarían en el principio de la unidad de trabajo, gasto y propiedad, y la igualdad de privilegios. La agricultura tendría preeminencia sobre la industria —se trataba esencialmente de una ‘cultura bucólica’— y se acabaría con los males de la división del trabajo». (Gordon, 10). A pesar de esto hubo muchos otros factores que influyeron en la permanencia de cada uno.

Notemos que el factor, quizás decisivo, es que el humanismo, ya en boga en la época de la postconquista, del que el Tata está impregnado, el cual le permitió acercarse a la cultura indígena, hasta antes ignorada y despreciada, de forma tal que hermanaba su religión originaria con el catolicismo que él representaba, generó un vínculo fraternal. El pensamiento de Quiroga logró con muchos mejores resultados el proceso de apropiación cultural y orden social que los tratos vejatorios que se usaron en muchas otras partes del territorio conquistado.

En cambio el pueblo fundado por Owen estaba formado por diferentes grupos que no compartían ni religión o costumbres, lo que dificultaba el sentido de pertenencia y comunidad entre los habitantes, dando como resultado la separación del pueblo y su eventual desaparición, Owen en su discurso final en New Harmony dice: «He ensayado aquí un nuevo rumbo, en la esperanza de que cincuenta años de libertad política hubiesen preparado a la población americana a gobernarse a sí misma. Proporcioné la tierra, las casas y gran parte del capital... pero la experiencia ha demostrado que es prematuro tratar de unir a extraños que no han recibido previamente una educación con tal objetivo, de manera que puedan practicar múltiples actividades en su interés común y vivir juntos como si formaran parte de una misma familia». (ctd. en Gordon, 11)

Podemos decir que hacer el centro de la comunidad un hospital y una iglesia en el caso de Quiroga, fue una estrategia más acertada para el desarrollo de un habitar pues cumple con la función primaria de crear comunidad, sin dejar de lado el importantísimo factor de que los pueblos originarios tenían mucha más relación con la auto sustentabilidad alimentaria, lo cual se traducía en la satisfacción de sus propias necesidades alimenticias. En cambio, no lo fue en el pueblo de New Harmony, lo que representó un grave error de juicio y prioridades estratégicas y que eventualmente llevaría a Owen a la ruina y al pueblo a su desaparición.

A partir de esta comparación es más claro dentro de este trabajo el concepto y generación de utopía y cómo es posible la estabilidad, sin caer en una fantasía o cliché, como en el caso de Owen. Lograr la estabilidad del proyecto está basado y permeado por muchos elementos que no necesariamente tienen que ver con la arquitectura, sin embargo esta comparación puede ser útil para comprender la forma en la que se desarrolla el habitar, como cada individuo alimenta el complejo de las experiencias del habitar, el cual no está cerrado al simple hecho de lo arquitectónico, sino al elemento complejo del habitar.



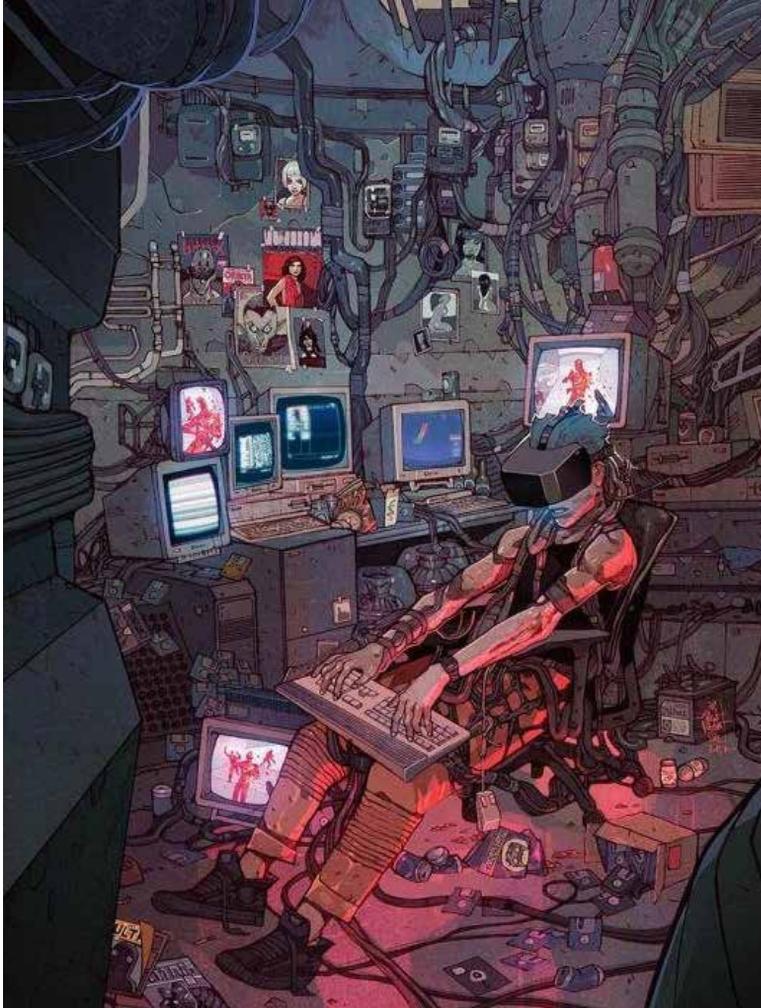
Dentro del pensamiento de Owen la educación jugaba un papel importante, debido a que consideraba necesario que los niños crecieran con un pensamiento crítico, ateo y con un sentido de comunidad.



## La tierra del horizonte; los caminos al alba

La RAE define virtualidad en una primera acepción como: «que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente, frecuentemente en oposición a efectivo o real» y complementa «que tiene existencia aparente y no real», esta definición resulta importante ya que representa el carácter irreal de la utopía pero que plantean algo completamente ajeno al momento; esa lejanía es lo que les permite ser, lo que les da su carácter de guía. Etimológicamente lo virtual implica la posibilidad —Del latín medieval *virtualis*, y este derivado del latín *virtus* «poder», «facultad», «fuerza», «virtud»— y en ese campo se encuentra con la utopía y el horizonte, ambos son virtuales porque funcionan desde la suposición.

De igual forma podemos pensar la virtualidad como «una nueva forma de relación entre el uso de las coordenadas de espacio y de tiempo. La virtualidad supera las barreras espacio-temporales y configura un entorno en el que la información y la comunicación se nos muestran asequibles desde perspectivas hasta ahora desconocidas al menos en cuanto a su volumen y posibilidades» (Duart).



Etimológicamente lo virtual implica la posibilidad —Del latín medieval *virtualis*, y este derivado del latín *virtus* «poder», «facultad», «fuerza», «virtud»— y en ese campo se encuentra con la utopía y el horizonte, ambos son virtuales porque funcionan desde la suposición. Ilustración del artista Jakub Rebelka.

Teniendo esto en cuenta podemos considerar la virtualidad como algo central en este trabajo dado que tiene un gran impacto en la arquitectura desde el punto de vista de la exploración de posibilidades; tanto del habitar como de conceptos y visiones del habitar virtual. De la misma manera, la simulación nos servirá como un concepto clave para denotar los usos de la virtualidad y sus alcances, también en este capítulo se presentan algunas posibilidades y ejemplos particulares que son utilizados para realizar acercamientos al planteamiento central; la virtualidad y los modos de habitar

En el pasado existía la posibilidad del habitar virtual a través de las leyendas o historias contadas de generación en generación, mientras se vivía y percibía el presente como un ente separado de las historias, que a su vez interactuaban y eran parte a través de la imaginación, había un cierto misterio dentro de la realidad y la imaginación. Ahora la realidad se nos presenta de manera confusa, tal mistificación se convirtió en una mercancía, diseñada a la medida y estilizada a la moda, Cheng, en el libro *Cinco meditaciones sobre la belleza*, explica que la virtualidad ofrece las posibilidades de diseñar el misterio, y la unicidad entre el habitar y la imaginación, pero ahora de manera comercial y manipulable. A partir de la anterior cita podemos preguntarnos: ¿Es de alguna manera el habitar más pleno el dejar de ser uno? De igual forma podemos pensar en cómo el mundo virtual se puede presentar como infinito, por su capacidad de crecer conforme la imaginación humana, de algún modo infinita, ante estas posibilidades surge también la pregunta: ¿En dónde sucede el habitar?

La virtualidad funge como una fábrica de proposición y pensamiento, ésta funciona a partir del simulacro y es de esta forma que puede surgir una nueva visión del habitar. Existe una anécdota sobre el nacimiento de la democracia, que pone de manifiesto como lo sólido al volverse vacío da pie al fluir del pensamiento: en Micenas el castillo del rey se encontraba al centro de la ciudad. Al ser derrocado, su castillo fue destruido;

el espacio que dejó el castillo quedó albergando vacío, por lo que este espacio se destinó a la reunión de los habitantes de la polis, lo cual marca el comienzo del igual a igual, esto es el origen de la democracia, de la posibilidad de discusión, una idea del habitar.

Dicha historia abre un cuestionamiento crucial ¿Cómo se puede pensar en la democracia antes de que ésta sucediera por sí misma como consecuencia del cambio en la arquitectura de una sociedad? Usando como hipótesis el hecho de que la arquitectura fue la detonante de este sistema social, podemos proponer una arquitectura que, al ser completamente posible, nos permita también plantear problemas sociopolíticos y sus soluciones a través de lo virtual. De este modo la arquitectura virtual le otorga a su usuario el poder de ser un arquitecto de mundos, mundos que podrían ser experimentos, o bien, mundos completos y habitables.

Para fines de este trabajo utilizaremos la definición de arquitectura virtual propuesta por Gonzalo Vélez, en el texto *Arquitectura virtual: Fronteras*, el autor la define como: «universo de objetos construidos, visualizados, accedidos, manipulados y utilizados tridimensionalmente, con propósito arquitectónico y permanencia con derecho propio, en un ámbito digital informático que les confiere su condición de virtualidad, al ser esta activada dentro o fuera de línea» (1). Podríamos pensar en Facebook como el espacio de arquitectura virtual con mayor índice de habitantes registrados. La organización actual de esta realidad imposibilita la generación del misticismo que falta en la organización del mundo, el misticismo de lo real actuando por sí mismo y como éste es comprendido y vivido por la humanidad. Dicha reflexión nos lleva a pensar en el concepto de no lugar planteado por Augé, el cual podemos relacionar con los espacios que habitamos virtualmente; las redes sociales:

Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como

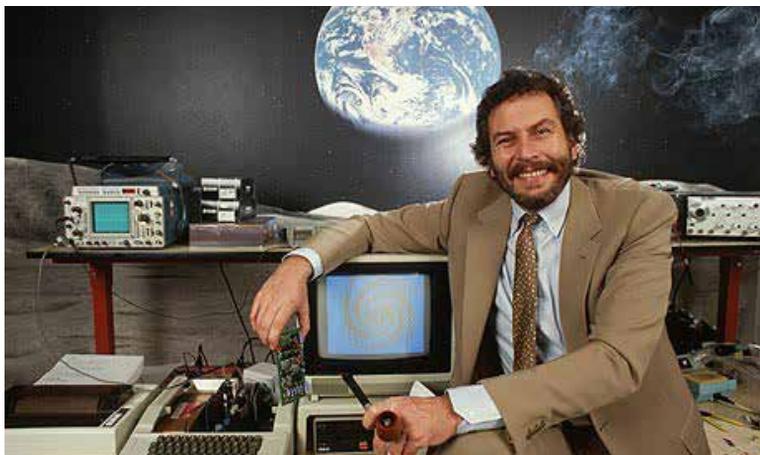
relacional ni como histórico, definirá un no lugar. La hipótesis aquí defendida es que la sobremodernidad es productora de no lugares, es decir, de espacios que no son en sí lugares antropológicos y que, contrariamente a la modernidad baudeleriana, no integran los lugares antiguos: éstos, catalogados, clasificados y promovidos a la categoría de «lugares de memoria», ocupan allí un lugar circunscripto y específico.

En este sentido las redes sociales son lugares de tránsito porque la inmediatez se vuelve en contenido, corresponden a nuestra época, condicionada por la velocidad. El espacio de convivencia que representan las redes sociales es un espacio no fijo y no demandante, podríamos considerarlo un simulacro del ágora. Los perfiles dentro de las redes sociales son metáfora de la gente propuesta por el usuario mismo; son simulacros de uno mismo y aceptados por los demás en esta idea de complicidad, sin embargo se fragmenta y especializa, en parte por la cantidad de usuarios, sin la virtualidad no se podría dar ese tipo de comunicación.

El primer arquitecto virtual reconocido fue Nolan Bushnell, creador de Atari, en este sentido lo llamamos arquitecto debido a que ideó y construyó el espacio en el que se desarrolla dicho juego, por ello todos aquellos programadores, ingenieros, diseñadores industriales y personal involucradas en el desarrollo de los videojuegos podrían serlo. Es un arquitecto virtual porque logra generar un espacio accesible a otros para el cual puede ser reproducido en todo el mundo y solo necesita energía eléctrica y un soporte específico. A través de los más complejos sistemas del momento, logró visualizar la concepción del mundo virtual, un mundo donde los unos y ceros convierten las ideas en espacios de interacción audiovisual e interactiva.

Así, podríamos pensar que el arquitecto más famoso de Japón es Shigeru Miyamoto, diseñador de ninten-do, quien creó la matriz de un





*Izquierda:* El primer arquitecto virtual reconocido fue Nolan Bushnell, creador de Atari, en este sentido lo llamamos arquitecto debido a que ideó y construyó el espacio en el que se desarrolla dicho juego, por ello todos aquellos programadores, ingenieros, diseñadores industriales y personal involucradas en el desarrollo de los videojuegos podrían serlo.

*Arriba:* Una de las principales innovaciones de Atari, más allá de los avances tecnológicos, fue la idea de poder jugar ilimitadamente desde casa. La posibilidad de vivir la experiencia virtual sin salir de casa.





*Izquierda:* Podríamos pensar que el arquitecto más famoso de Japón es Shigeru Miyamoto, diseñador de Ninten-do, quien creó la matriz de un universo donde se albergan otros mundos, como el espacio en el que se desarrolla *Mario Bros.*

*Arriba:* Imágenes con algunos de los personajes del videojuego creado por Shigeru Miyamoto.

universo donde se albergan otros mundos, como el espacio en el que se desarrolla *Mario Bros*. Es así como la era de la tecnología virtual crece desde entonces de manera exponencial con consecuencias que nos interesa mencionar: el flujo de información accesible a todos los usuarios, la capacidad de imaginación y creación de mundos proveniente de diversas fuentes, de igual modo, la necesidad del mundo tangible de adaptarse a las propuestas de lo virtual.

Para explicarlo con mayor claridad usaremos como metáfora un elemento común: El Kraken; Una bestia marina, que hunde con sus tentáculos a todo aquel que se atreve a navegar en sus mares. La virtualidad se presenta como el Kraken y cada uno de sus tentáculos corresponde a una modalidad de lo virtual, en la actualidad uno queda siempre arrastrado por alguno de sus tentáculos: *Facebook, Twitter, YouTube, Snapchat, Instagram, Tinder*, los videojuegos, etc. Para completar la metáfora del Kraken tendríamos que observar cómo se difuminan todos los brazos y posibilidades, por ejemplo, las aplicaciones médicas. A partir de esto, plantear preguntas como ¿cuáles son las implicaciones respecto a la posibilidad de habitar en el software? ¿Cuál será su influencia sobre la esencia de humanidad?

Los mundos virtuales en todas las variables de emulación son aquellos donde uno eventualmente genera relaciones desechables dentro de lo virtual, pero los tentáculos también alcanzan un habitar que, desde cierta perspectiva, se trata de deslindar de lo material, del cuerpo humano. Por ejemplo, en piezas como el anime *Sword Art Online* de Tomohiko Itou, se usa la idea de un videojuego en el que el jugador puede sumergir los cinco sentidos en el mundo virtual y controla su personaje como si fuera su cuerpo real, cuenta la historia de *gamers* que juegan en coma inducido y que mueren en la realidad si mueren dentro del juego.

Los videojuegos son de cierto modo el habitar virtual más completo en la actualidad pues utilizan técnicas sensoriales para hacer que el

usuario empático y se relacione con el mundo virtual, y lo logra de modo rotundo, emulando la imaginación. La virtualidad la suplanta y permite recorrer ideas y mundos existentes y habitables únicamente a través de lo virtual. En otras modalidades, la virtualidad funge solamente como un puente entre dos personas como los ejemplos de *Facebook* y *Twitter*; que permiten que cada usuario describa su personalidad de maneras románticas y ficticias o simplemente incompletas comparadas con el socializar en la realidad tangible.

Si bien, la aplicación de programas y sistemas virtuales en la arquitectura pueden ir desde la observación de los cimientos de un edificio en tercera dimensión milímetro a milímetro en una pantalla, hasta el planteamiento de nuevas soluciones al urbanismo decadente que se vive en el siglo XXI, los alcances de la arquitectura virtual son todo aquello que habita en el ojo y la mente del arquitecto o creador. La importancia de la virtualidad radica en su versatilidad y en sus posibilidades, dicha versatilidad se refleja en estructura, concepto y alcance; es decir: los límites de la virtualidad no se definen estrictamente por los límites físicos que nos rigen, proponen nuevos cuestionamientos y soluciones de lo tangible y lo virtual. A su vez, la arquitectura virtual, también puede presentar variaciones en el tiempo y proponer soluciones a futuros que no han acontecido, que pueden servir como simples experimentos de creación y exploración de espacios; hasta planes de supervivencia en hipótesis de posguerras nucleares.

En gran parte debido a la simulación comienza a existir la posibilidad de habitar en los mundos creados en laboratorios de programación virtual y existe gente que pasa más tiempo habitando en esos países creados en laboratorios que en el mundo real, el mundo de lo tangible como lo conocemos. La versatilidad en concepto permite moldear nuevas ideas y observar sus interacciones; el toque naif del mundo de *Mario Bros* muestra una suerte de sátira y juego, mientras la seriedad

absoluta de *F.F. The Advent Children* nos hace explorar las posibilidades de un mundo que se rige bajo las mismas oportunidades del nuestro.

Es gracias a ejercicios como estos con lo que la arquitectura virtual puede explorar las ideas a fondo, tomando en cuenta su problemática y poniendo a prueba los ambientes y las posibilidades de la arquitectura. Una de las aplicaciones que entendemos como arquitectura virtual permite crear información y detalles del habitar, eventualmente propone herramientas al arquitecto para la reconfiguración de espacios y la creación de atmósferas en realidades tangibles y no tangibles. La arquitectura virtual es un laboratorio de exploración de lo hiperreal, donde la información puede llegar a ser tan fundamentada que lo intangible afecte y modifique lo tangible. En esta época, y probablemente en el futuro, cada vez lo intangible modifica más lo tangible por la facilidad de acceso a la información, en el cual a través de las ideas, el mundo cambia y se organiza. El futuro se crea con ideas a las que el presente reacciona y evoluciona.

La virtualidad permite llevar a cabo nuevos ejercicios de simulación, en este sentido Baudrillard explica cómo estos se vuelven una hiperrealidad, con la siguiente cita se esclarece ésta visión de lo hiperreal, y aún más, los rezagos de la realidad se sacuden ante la hiperrealidad, llena de simulaciones e interacciones de lo tangible, de modo que parece no preocuparnos la diferencia entre una y otra o más inquietante aún, que no podamos distinguirla:

Los americanos se vanaglorian de haber hecho posible que la población india vuelva a ser la misma que antes de la conquista. Como si nada hubiera sucedido. Se borra todo y se vuelve a empezar. La restitución del original difumina la exterminación. Incluso llegan a presumir de mejoras, de sobrepasar la cifra original. He aquí la prueba de la superioridad de la civilización: llegará a producir más indios de los que éstos mismos eran

capaces de producir. [...] De este modo, por todas partes vivimos en un universo extrañamente parecido al original —las cosas aparecen dobladas por su propia escenificación, pero este doblaje no significa una muerte inminente pues las cosas están en él ya expurgadas de su muerte, mejor aún, más sonrientes, más auténticas bajo la luz de su modelo, como los rostros de las funerarias. Disneylandia con las dimensiones de todo un universo [...] (Baudrillard, 24)

Por esta razón la virtualidad tiene tanto auge, porque maquilla la realidad hacia una meta de estabilidad inalcanzable en la realidad, una sociedad y sistemas sociales basados, en gran medida, en religiones, tomando en cuenta que los textos religiosos, como los de los vedas, son asimismo una virtualidad; es así como lo hiperreal toma una forma indistinguible de lo real. La virtualidad se ha mezclado desde el inicio con el desarrollo de la humanidad, e incluso impuesto reglas o conductas, de este modo lo original y auténtico se pierde como un recuerdo borroso de un fragmento o incluso como una copia, ya que la existencia de lo real se desarrolló a la par de lo virtual.

En un simulacro perfecto podemos observar la interacción directa de lo tangible con lo intangible, es también por esta razón que la virtualidad nos acerca y nos permite construir mundos «Hoy en día la simulación ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo o concepto. Sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad; lo hiperreal. El territorio ya no precede al mapa ni le sobrevive. En adelante será el mapa el que preceda al territorio» (Baudrillard, 5)

Con esto Baudrillard define lo hiperreal de manera que a través de presentar ideas coherentes se puede crear un mundo que no necesita algo que lo preceda, sino que su propia lógica lo sustenta; así nace la virtualidad. Ésta, vista como una simulación de la realidad, permite por medio de la simulación sucesiva la posibilidad de habitarla. Al evaluar

dicha posibilidad, también se presenta la idea de que a través del habitar virtual, el habitar convencional se vea desplazado, esto aunado a la problemática actual del crecimiento demográfico que plantea una apertura ante la tendencia de vivir en lugares cada vez más pequeños, es por esto la tendencia a que se habite en países virtuales es cada vez más grandes y con mayores posibilidades; el mar del Kraken, la vida en la computadora.

Aunque este cambio parece paulatino y podríamos verlo solamente como una tendencia tecnológica, en este horizonte; las opciones quedarán a merced de los programadores y sus ideas. De cierto modo la existencia de la inteligencia artificial tiene alternativas tan deseadas como temidas, pues nos invita a soñar, por un lado, con la liberación del trabajo físico extenuante, la creación en masa de robots que solucionen las tareas arduas o prácticas de la vida. Por otro lado, en cambio, presenta también la posibilidad de encerrar a su propio creador dentro de un existir no tangible como sucede en *Expelled from Paradise*. Para hacer más visible esto, exploraremos los siguientes ejemplos de horizontes posibles.

En *Ghost in the Shell* vemos un espacio virtual cuyo tema es superficialmente un thriller de espionaje futurista, que trata de las hazañas de Motoko Kusanagi, uno de los principales en la organización de operaciones encubierta «Sección 9», especializada en la lucha contra la delincuencia relacionada con la tecnología. Es un mundo en el que los límites de la mente se han desligado del cuerpo porque los cerebros son transplantables y todos los habitantes están continuamente conectados a la red, por esto la seguridad virtual se vuelve tan importante, pues los crímenes cibernéticos pueden replantear los modos de interacción de una sociedad, hasta la posibilidad de manipular movimientos de la economía mundial.

En esta obra con una atmósfera de misterio, se plantea un habitar físico a través del habitar virtual, es decir; cada individuo habita su

propio cerebro, luego puede tener un cuerpo ciber-orgánico, hay distintos planteamientos; pueden ser orgánicos únicamente del cerebro y se presenta el caso en donde el individuo es únicamente información. Entonces el habitar de las ciudades sucede a través de los sentidos ya virtualizados. Seguido de esto, se plantea la posibilidad de otros modos de habitar; por ejemplo en uno de los casos planteados un hacker-cineasta logra encerrar gente en un filme que contiene virus; convirtiendo a los asistentes en rehenes, los asistentes viven en la ilusión de que solo están viendo una película. El caso anterior es interesante porque es el planteamiento de una mente que habita dentro de otra mente. Incluso el de una mente encerrada en otra mente sin saberlo y sin decidirlo ¿Es entonces *el habitar más pleno el dejar de ser uno y volverse el complejo?*

Esta situación puede verse extrapolada en el modelo planteado *Rakuen Tsuishoo-Expelled from Paradise*. En el futuro, Deva es una estación espacial creada por la humanidad con la finalidad de albergar a todos los humanos posibles. Pero los humanos no la habitan físicamente sino que cada individuo ha sido transformado en información. Sus características existen a través de datos conectados a una red, en la que ilusoriamente se plantea el existir como un albergar de la identidad.

A través de esta obra de Seiji Mizushima, se plantea la problemática de una agente de seguridad virtual Angela Balzack que debe solucionar los ataques de un hacker que provienen de la tierra. El avance de la tecnología permite generar, en un par de horas, a través de la información genética almacenada del individuo, un cuerpo que tiene todas las similitudes con un cuerpo biológico en el que se descarga la información del individuo para que habite la Tierra, la posibilidad planteada explora una imposibilidad de seguir habitando la tierra, esta posibilidad de transportación podría ser usada para realizar viajes espaciales hasta hallar un lugar habitable de nuevo para el humano, (es algo que de cierto modo y sin necesidad de la virtualidad está ocurriendo en la actualidad

en Marte). En esta construcción, el planeta tierra es un lugar hostil, desértico, donde los últimos asentamientos humanos se ven como basureros, predomina la pobreza, la mafia y algunos robots obsoletos que provocan una atmósfera de melancolía al pasado de la tierra.

Presentando modelos cuestionables de moral en softwares que evolucionan de un espacio de libertad a una cárcel con el pretexto de la seguridad de sus habitantes para protegerlos de sí mismos, convencidos que todo es por el bien de una humanidad que se va perdiendo mientras más se sumerge en términos del simulacro. Esta vez la pregunta podría ser ¿Es el modo de habitar más pleno el fundirse en un silencio y ser parte de todo el espacio? Entonces la existencia de los humanos en ambientes completamente virtuales en los que la individualidad difiere de un ente a otro por secuencias de números regidos por softwares compilados que procuran la seguridad de los usuarios, vemos como la tecnología termina siendo un factor que determina la humanidad, a la vez el factor que determina su horizonte; por un lado salva a la humanidad de la extinción y por el otro les limita el acceso o la salida del mundo virtual.

Desde el punto de vista de los humanos que viven bajo las reglas de la tecnología creada por el hombre, el humano es prisionero de su propia creación, arquitecto de su propia prisión. De cierto modo este encierro parece seguir un sendero de tragedia griega en la que el hijo derroca al padre para quedarse con el trono (Hesiodo, *Los trabajos*, 485-500). En la mitología existen dos vertientes que valen la pena ser mencionadas. En una vertiente Cronos es enviado al Tártaro; el cual es un profundo abismo usado como mazmorra de sufrimiento y prisión para los titanes; lo que podríamos considerar una distopía.

En la otra vertiente, Cronos es enviado a regir los Campos Elíseos: inicialmente separado del reino de Hades, la admisión estaba reservada para los mortales relacionados con los dioses y otros héroes. Más tarde, se expandió para incluir a los elegidos por los dioses, los justos y los

heroicos, donde permanecerían después de la muerte, para vivir una vida feliz y bendecida (Sacks, 8). La anterior descripción se relaciona con la definición antes dada de eutopia. Ambos claros ejemplos de que tanto las construcciones sociales como sus modificaciones son planteadas a través del mundo de las ideas.

Ante todas estas posibilidades del habitar, presentaremos algunas más para abrir el territorio de posibilidades. Ante la visible rapidez con la que la tecnología reconfigura la sociedad, se presentan nuevas configuraciones socio-políticas, por ejemplo; los gobiernos querrán intervenir en regulaciones para hacer que conjuntos de personas, conectados a una virtualidad, requieran menos nutrientes y así proponer una solución al futuro problema de escasez de alimentos, cuyos inicios ya experimentamos; si es que no logramos generar un modo de vivir sustentable o salir del planeta, sabemos que serán problemas que experimentarán las siguientes generaciones. Incluso vale la pena mencionar también lo que se plantean los hermanos Wachowski en *Matrix*, en donde la virtualidad creada por inteligencia artificial es una simulación de la existencia de la humanidad en un periodo en específico del pasado. No sería una creación terrible de sufrimiento, ni utópica o paradisiaca, sino una virtualidad tan parecida a la realidad que hace pensar a sus habitantes que no existe tal virtualidad.

Con esto dejamos planteados los horizontes del habitar y algunas de las alternativas ante los hechos que nos hacen cada vez más dudar de la posibilidad de vivir en este planeta en un futuro no tan lejano. Y sobre todo una manera de explorar, imaginar y construir las posibilidades arquitectónicas. Dar soluciones del habitar a través de lo virtual y a la vez plantear los problemas que suceden en el presente. El habitar virtual nos presenta posibilidades nunca antes exploradas y procura una herramienta clave para la tecnología del hoy y mañana basada en las ideas y la imaginación.

Tron (1982) cuenta la historia de un hombre que es absorbido por el mundo digital. Esta fue una de las primeras películas animadas por computación gráfica.

# TRON

TRON Deadly Discs\*

Adventures of TRON\*

**M NETWORK**

The awesome MCP is taking over another computer.  
Only this time, it's *your* Atari® 2600! Only you can stop him!

VIDEO GAMES FROM MATTEL ELECTRONICS\*

\*TM used under license from Walt Disney Productions  
©1982 Walt Disney Productions

©Mattel, Inc. 1982. All Rights Reserved.  
Each unit separately



## Sistemas contemplativos: Horizontes, escenarios y tratamientos a explorar

Como se mencionó anteriormente, el objetivo de este trabajo es explorar los horizontes posibles como herramienta de diseño y proyecto. Para ello, presenté una propuesta de clase para los alumnos de la Facultad de Arquitectura, en donde fuera posible entender y proponer respuestas arquitectónicas para otras formas de habitar distintas de las habituales. Para llevar a cabo la clase y ejemplificar los conceptos antes expuestos se propone tomar como referencia distintos animes. Considero el anime una búsqueda narrativa que propone una nueva representación de la propia cultura, dado que busca explorar otros temas y conceptos que le permitan entender su contexto y proponer nuevas perspectivas de existir, esto, a su vez permite mostrar otras posibilidades de habitar. También resulta conveniente elegir el anime como ejemplo de estos conceptos debido a que, probablemente, los alumnos estén familiarizados con ellos.

Japón fue el primer lugar donde se vivió una distopía radical, generada en segundos por experimentos atómicos, que modificaron para siempre la forma en la que percibimos la guerra y el dominio, esto dio



Katsushika Hokusai. La gran ola de Kanagawa (1830).

pie a una nueva forma de crítica de la realidad que tiene que ver con el planteamiento de otras posibilidades de existir. Este evento generó el espacio para que muchos jóvenes con influencias de toda procedencia practicasen simulacros sobre el habitar. En algunos animes, aunque sean pocos, existe una posibilidad de utopía, ya sea su polaridad positiva como eutopia o la negativa como distopías, las cuales prestan servicio para enmarcar esas posibilidades de desarrollo del habitar.

A continuación se presentará una breve explicación sobre los orígenes de la animación japonesa, sin embargo consideramos pertinente establecer una cronología de diversos momentos durante la historia de Japón que consideramos influyeron en el surgimiento del anime. Finalmente habrá una ficha técnica de cada uno de los casos de estudio que se eligieron para la clase.



## Orígenes del anime

Japón es un archipiélago localizado en el extremo oriental del continente asiático, está ubicado al noreste de China y de Taiwán (separado por el mar de China Oriental), levemente al este de Corea (separado por el mar del Japón) y al sur de Siberia, Rusia. Debido a su ubicación geográfica pudo desarrollarse de forma casi aislada (Laborde, 113). Son herederos de la técnica y tradición oral de China, aunque el chino y el japonés sean idiomas muy distintos, la cultura japonesa adoptó el uso de *kanji* como forma de escritura (Ferres, 3), los cuales son ideogramas, es decir que cada uno contiene un concepto a diferencia del alfabeto latino compuesto por letras que representan sonidos.

Así como la escritura, la pintura y otras artes también se vieron influenciadas por la cultura china y la filosofía zen, es de ésta forma que surgen los *Chôjûgiga* o «rollos animales», los cuales plasman de forma pictórica las costumbres y pensamiento budista que surgía en Japón, esto con la finalidad de hacer más sencilla la comprensión de los principios budistas aun para aquellos que no sabían leer. Este evento que sucede en el s. XVIII, lo considero crucial para el desarrollo de lo que estamos tratando de entender aquí, como la gráfica japonesa permeó a tal grado la cultura en todos los estratos sociales.

De la misma forma que los *Chôjûgiga*, años más tarde, durante el periodo Edo (1603-1868), aparecieron los *ukiyo-e* que retrataban la



Chôjûgiga

cotidianidad de la época, entre los principales exponentes de este arte está Katsushiko Hokusai, quién creó muchas de las obras más representativas del arte japonés así como una estética propia llamada manga, por lo que se considera un referente importante para el manga moderno. (Parada, 164).

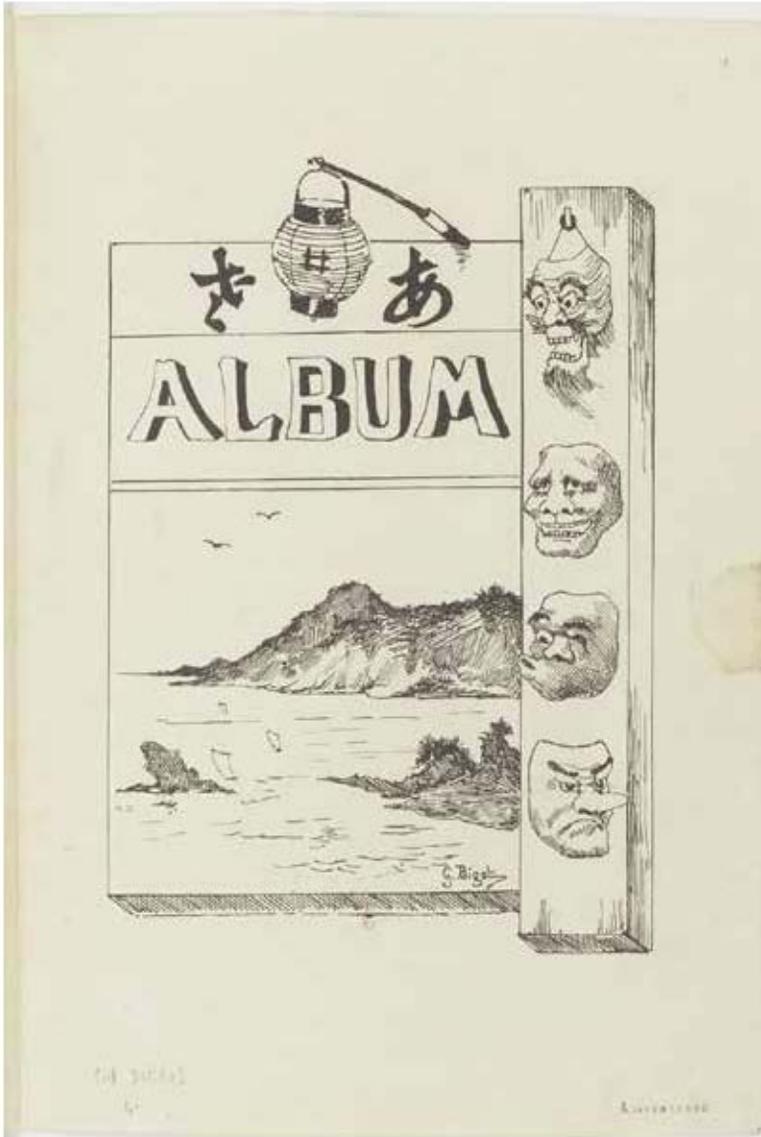
Es importante notar que para el periodo Edo el hermetismo comercial de Japón se había roto. En 1545 se originaron los primeros intercambios con portugueses y, posteriormente, con los holandeses. Estos intercambios no solo fueron comerciales, sino que introdujeron el cristianismo a la isla, asimismo se introdujeron las armas de fuego con lo cual se modificó para siempre la forma en la que se había peleado por el poder y el título de emperador, de esta forma se logró establecer una dinastía en el Japón del siglo XIV (Laborde, 115). Sin embargo, la mayor parte de los occidentales no permanecieron en la isla debido a que en 1639 fueron expulsados del territorio japonés, al respecto Laborde comenta: «Las razones no sólo fueron de corte religioso, sino comercial ya que los occidentales representaban una competencia seria hacia los *daimyo* (señores feudales que poseían territorios) quienes participaban en el comercio internacional de Japón». (116)

En el siglo XIX se abren de nuevo las fronteras de Japón debido al acercamiento con EUA, quien prácticamente obligó al gobierno japonés a firmar el tratado de Kanagawa, en el que accedía a abrir los puertos de Shimoda y Hakodate al comercio con el país americano (Laborde, 119). Después de firmar otros tratados como el Tratado de Amistad y Comercio o el Tratado Harris con países de América y Europa, inicia una época llamada La renovación Meiji, 1868-1912 (Laborde, 120). El gobierno nipón retoma formas y métodos de occidente que le permiten crear ciudades más urbanizadas y otros organismos como el banco nacional o la primera universidad, en el texto *Japón: Una revisión histórica de su origen para comprender sus retos actuales en el contexto internacional*, Labredo explica:



*Arriba:* George Bigot (1860–1927), artista francés, introdujo la gráfica occidental a Japón durante el periodo Meiji. Creó la revista *Tobae* donde publicaba caricaturas de sátira política y escenas de la vida cotidiana. En su obra es clara la influencia de artistas nipones como Hokusai.

*Derecha:* Litografía que forma parte de *Ohayo Album/Une Chasse*, (1883) de George Bigot. *Ohayo* es uno de los primeros libros publicados por el artista francés en Japón.



Otro factor que sobresale en este periodo es la contratación por parte del Gobierno japonés de expertos extranjeros (en todas las áreas) con el objetivo de introducir conocimiento y técnicas de otros países avanzados (occidentales). Una característica más de este periodo es la asimilación por parte de la sociedad japonesa de elementos políticos y económicos occidentales. Entre ellos encontramos la adopción de un nuevo sistema político influenciado por el modelo de Estado autoritario de Prusia y una modernización económica promovida y consentida por el Estado japonés que consistió básicamente en una mayor participación mediante políticas públicas bien identificadas del Estado en las diferentes actividades estratégicas del país.

El acceso a la cultura occidental modificó la estructura política y económica de Japón y por lo tanto influyó en las nuevas representaciones y producción de las artes. Es a finales del siglo XIX que Charles Wirgman, estadounidense, introduce el comic a la isla y George Bigot, francés, se convierte en maestro de artes en la Escuela de oficiales del ejército y funda la revista *Tobae*, donde se publican caricaturas políticas. Gracias a la intervención de Wirgman y Bigot, Rakuten Kitazawa conoce y se ve involucrado en esta nueva gráfica, por lo que comienza realizando caricatura política y logra tener su propio suplemento llamado *Jiji Manga*, de ahí que se popularizará el término *manga* para referirse al comic nipón<sup>4</sup>. (Hernández, 15).

En el siglo XX Japón se involucra de manera activa en la Primera y Segunda Guerra Mundial en pos de expandir su territorio (Laborde, 125).

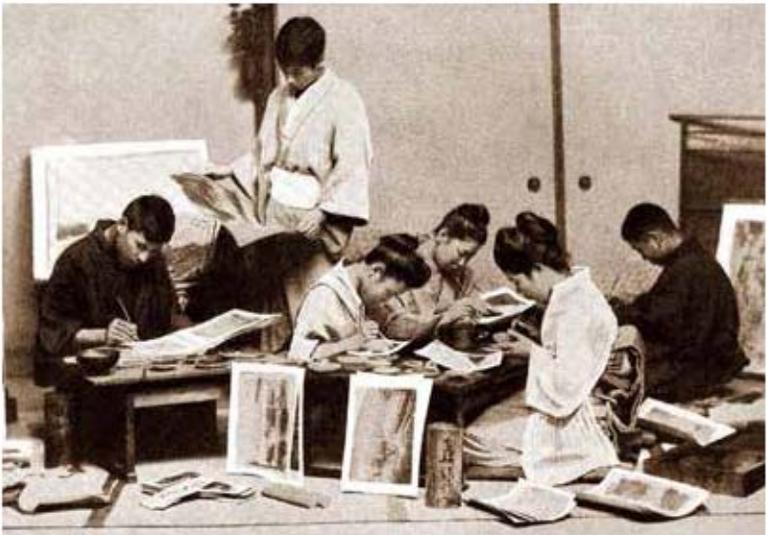
---

4. Los eventos que llamamos utopías y las imágenes que llamamos horizontes posibles que están presentes en los textos de Verne y otros autores de occidente, me parece que tienen una gran repercusión en la cultura nipona, generaron en la pequeña isla muchas contemplaciones distintas; Japón es este puerto bullicioso de visiones de horizontes posibles y planteamientos inusuales.

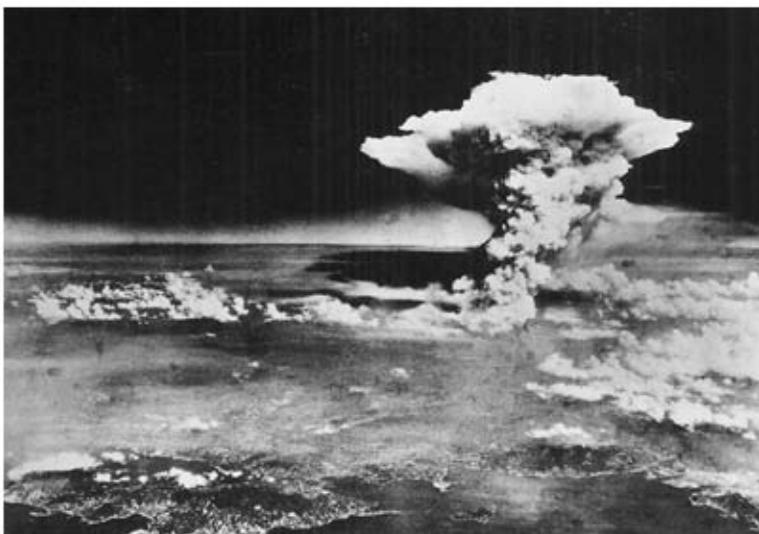
Durante la II Guerra Mundial forma parte del grupo compuesto por Alemania e Italia, quienes formaron un grupo contra Estados Unidos, Inglaterra, Rusia y otros países. Después de un ataque nipón en territorio estadounidense, los norteamericanos contratacaron el 6 de agosto de 1945, cuando ya la guerra había terminado en Europa; lanzaron dos bombas nucleares, una en Hiroshima y otra en Nagasaki, esta acción provocó la muerte de poco más de 250.000 personas. Este evento es crucial ya que no se había visto una destrucción tan fuerte en el mundo, creada por el hombre, de modo que, el pueblo japonés experimentó una devastación que ninguna otra en el mundo había vivido todavía.

Con la firma de rendición y el fin de la guerra, Japón vive un estado ocupación franca, en la cual el país es reconstruido en gran parte por EUA convirtiéndose son de los primeros países en ser ocupados sin ser plenamente conquistados. Respecto a los cambios que ocurren en la isla durante este periodo se encuentran:

Por presión del gobierno de ocupación (SCAP, por su siglas en inglés) encabezadas por el General MacArthur, el Emperador renunció a su carácter de divinidad y se adoptó una nueva constitución la cual renunciaba a la guerra como forma de resolver conflictos. De igual manera, el país se democratizó (sistema de partidos) en donde la soberanía recaía en el pueblo y se diseñó un nuevo sistema educativo. Igualmente, se introdujo la igualdad de los sexos; el derecho al voto de los adultos mayores de 20 años; se separó a la religión del Estado; se le dieron derechos plenos a los trabajadores para organizarse y se les garantizó una jornada estandarizada y se estableció la gratuidad e igualdad de la educación. Los cambios promovidos (desmilitarización y democratización) por las autoridades de ocupación fueron consumados para mediados de 1947. Sin embargo, dos hechos históricos cambiarían el rumbo de la historia en Asia y pondría de nueva cuenta a Japón en la antesala de la reactivación y del desarrollo



Industrialización del Japón: tomando como referencia los mecanismos de producción de occidente rápidamente surgió una incipiente industria gráfica y editorial.



El 6 de Agosto de 1945 una nube de humo cubrió la ciudad japonesa de Horoshima seis minutos después de que fuera lanzada una bomba atómica. Se estima que cerca de 80,000 personas murieron al instante.

económico: la guerra en la península de Corea y el triunfo de la revolución en China en 1948. (Laborde, 126)

La ocupación norteamericana trajo consigo la introducción de nuevas formas de representar la realidad, las cuales fueron entendidas por los jóvenes nipones apropiándose de ellas. Si bien durante la guerra la producción de mangas se vio considerablemente reducida, después de la guerra retomó su curso. Existieron diferentes revistas especializadas en manga durante los primeros años después del fin de la guerra, porque la gente, principalmente los jóvenes, buscaban entretenimiento barato para enfrentar lo vivido durante la guerra, es este momento cuando aparecen las primeras televisiones en Japón, 1953 (Hernández, 15).

El principal autor de mangas durante estos años fue Osamu Tezuka, médico de profesión, quien influenciado por las animaciones de Disney renovó la forma en la que se dibujaban y producían mangas y fue pionero en la producción de anime, al crear en 1961 Mushi productions, empresa dedicada a la creación de dibujos animados, la mayoría basadas o inspiradas en las historias del propio Tezuka, entre las que se encuentran la versión anime de *Metropolis*, el filme de Fritz Lang, *Kimbra*, *el Leon blanco*, *La princesa caballero*, *Black Jack* y el más popular *Astroboy* (Hernández, 16) .

En los años 60's la industria del anime se diversificó gracias al creciente público y a los avances tecnológicos. *Astroboy* fue el primer anime transmitido diariamente y exportado a los Estados Unidos. Esta serie, como muchas otras, exploraba temas que surgían a partir de la guerra; la destrucción, la muerte, pero al mismo tiempo hacía énfasis en valores como la generosidad o el sacrificio. De la misma forma, lograba representar el avance de la tecnología en Japón como algo positivo, presentando por primera vez personajes robots capaces de pensar, sentir, distinguir entre el bien y el mal. (Hernández, 81)

El trabajo de Tezuca llevó a los chicos de esa generación como Akira Toriyama, Katsuhiko Otomo y Shirow Masamune a realizar 25 años después *Dragon Ball*, *Akira* y *Ghost in the Shell*, dando pie a microficciones no criticables en el marco de la lógica o cuestionables por lo que consideramos posible, que permitieron ver proyecciones de otras formas de habitar y futuros no acontecidos que enriquecen a su vez la forma en la que se desarrolla nuestra contemporaneidad y ésta a su vez influencia la realidad, pues, con cada nueva historia surgen nuevas preguntas y hay gente tratando de responderlas o de hacer esas visiones tangibles.

Parte del éxito de estas series se debe a que su cultura originalmente no se pelea en absoluto con la idea del objeto animado, al contrario, tiene su forma religiosa en la idea del Shinto la religión animista, hago referencia a esto para tratar evidenciar que para ellos todo está vivo y que el habitar es un suceso complejo, sucediendo claramente en cualquier evento u objeto de la naturaleza, como un árbol o una piedra, de ahí su facilidad para poner a la máquina a niveles de lo vivo o relacionarse más fácil con otras mitologías. Desde otro punto de vista, Blat escribe sobre la aceptación del anime:

Uno de los motivos del éxito del manga y el anime en la actualidad es esta unión de elementos modernos y tradicionales, creándose un producto crítico con la sociedad capitalista y consumista. Por ello, no es de extrañar que uno de los factores que comparten los aficionados a este género sea precisamente la búsqueda de un refugio donde escapar de los valores consumistas y materialistas de la sociedad actual. La cultura japonesa se desvela como una alternativa a la corrupción de la civilización occidental. Igual que sucedía en el siglo XIX, Japón emerge como un Otro positivo. (44)

Todos estos eventos ayudaron a moldear la idea contemporánea de estructura abierta de esta cultura, en el sentido que no requiere mucho



*Arriba:* Osamu Tezuka fue pionero en la producción de anime, al crear en 1961 Mushi productions, empresa dedicada a la creación de dibujos animados, la mayoría basadas o inspiradas en las historias del propio Tezuka, entre las que se encuentran la versión anime de Metropolis, el filme de Fritz Lang, Kimbra, el León blanco, La princesa caballero, Black Jack y Astro boy.

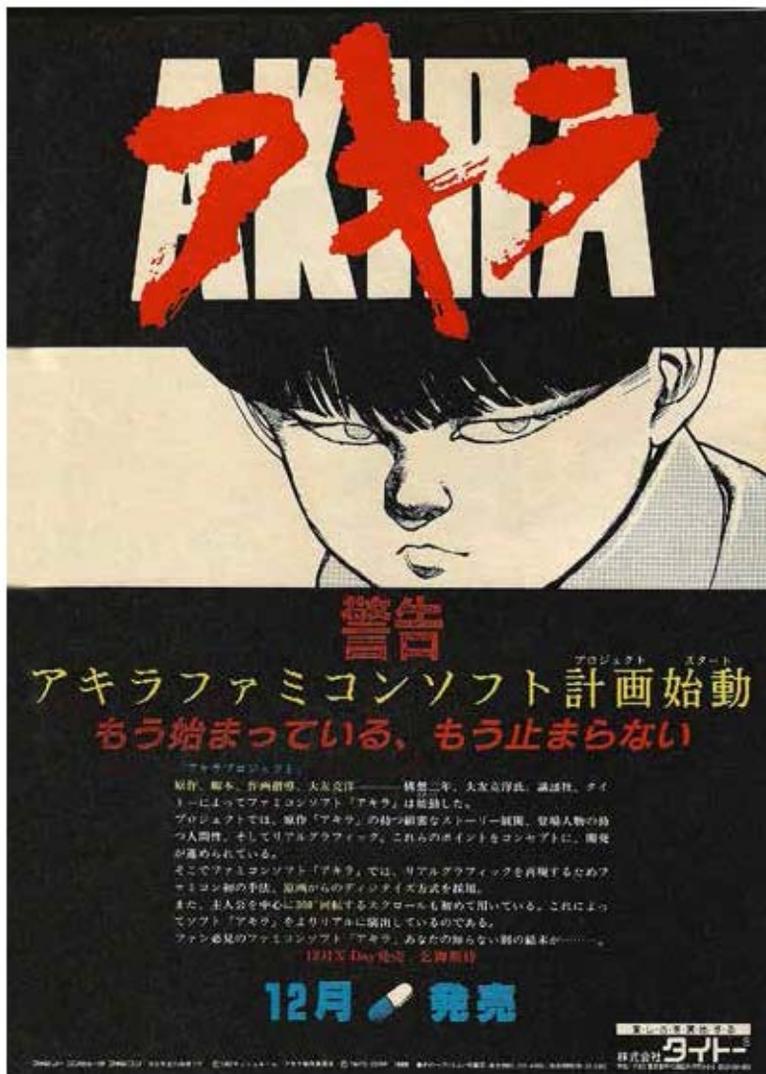
*Derecha:* Astroboy fue el primer anime transmitido diariamente y exportado a los Estados Unidos. Astroboy, Dir. Osamu Tezuka. 1963.



para relacionarse con eventos no alineados a la lógica de la razón, o a su historicidad, una cultura ávida de consumir cualquier tipo de conocimiento. Es decir que, la cultura japonesa que se había caracterizado por su hermetismo se vio en la necesidad de abrazar elementos de la cultura occidental, sin embargo, logró crear una nueva postura que involucraba estos con la tradición propia, a diferencia de otros estados que se vieron rebasados por la ocupación estadounidense.

Su búsqueda cultural hacia otros horizontes está muy expandida, admitiendo y relacionándose fácilmente con cualquier idea, tradición o mitológica, es por ello que a lo largo de 25 años de intensa producción hoy existen generaciones enteras que se criaron en esta corriente narrativa, que habitan un Japón en donde los servicios y comodidades rigen y el civismo exacerbado impera, pero en el inconsciente colectivo de esa nación todo ordenada, existe una latente muestra de caos y creación que permite un flujo abundante de nuevas metáforas y alineamientos con las razones y búsquedas del Ser, más allá que simples novelas, hay hallazgos culturales y expansiones y conjunciones mitológicas que permiten ensamblar una nueva cosmogonía de este país, que permean al mundo y que comienza a tener ecos en el mundo a la vez que se expande y asienta.

*Derecha:* Poster promocional del lanzamiento de Akira (1988), anime de Katsuhiro Otomo.



The poster features a stylized illustration of a young man's face with a serious expression, rendered in a halftone dot pattern. Above the face, the word 'AKIRA' is written in large, white, block letters, with a large, red, brush-stroke style 'アキラ' (Akira) overlaid on it. Below the illustration, the text is arranged in several sections:

**警告**

プロジェクト スタート  
**アキラファミコンソフト 計画始動**  
**もう始まっている、もう止まらない**

「アキラプロジェクト」  
 原作、脚本、作画監督、大友克洋——構築二年、大友克洋氏、誠は性、タイ  
 ーによってファミコンソフト「アキラ」は始動した。  
 プロジェクトでは、原作「アキラ」の持つ豊富なストーリー展開、登場人物の持  
 つ人間性、そしてリアルグラフィック、これらのポイントもコンセプトに、開発  
 が進められている。  
 そこでファミコンソフト「アキラ」では、リアルグラフィックを再現するためフ  
 ァミコン初の手法、原画からのディジタイズ方式を採用。  
 また、主人公を中心に360°回転するスクロールも初めて用いている。これによ  
 ってソフト「アキラ」をよりリアルに演出しているのである。  
 ファン必見のファミコンソフト「アキラ」あなたの知らない別の結末が……。

12月24日発売（全編組付）

**12月 発売**

東京の先端技術文化センター  
 株式会社 **タイトー**  
 〒100 東京都千代田区千代田 1-1-1



## Casos de estudio

A continuación se presentan seis animes que plantean una diversificación de posibilidades en las cuales puede terminar o llegar la existencia humana sin mucho esfuerzo. Estas propuestas exploran cuatro horizontes que clasificaremos de acuerdo al ecosistema/espacio físico en el que se desarrollan: mundo submarino, desértico, espacial y virtual<sup>5</sup>. Algunas de ellas comparten similitudes y no necesariamente muestran un sólo mundo, sino que logran ejemplificar el destino del planeta tierra cómo la conocemos y las soluciones a esto. Por ejemplo, *Desert Punk* y *Ergo Proxy* plantean escenarios similares sin embargo el acercamiento y resolución del problema no mismo. *Expelled from Paradise* será el

---

5. Se pensó en un quinto horizonte, Verde, que propongo como una posibilidad el reverdecimiento del planeta a pesar de la huella humana. Debido a que esta propuesta se produjo al final de la investigación, resulta escaso el tiempo para profundizar en ella, por lo que se deja como una posibilidad abierta a explorar más adelante.

vínculo entre el mundo desierto y el mundo donde el internet es habitado, *Ghost in the Shell* representa la totalidad del habitar en la red.

Las piezas escogidas responden a distintos horizontes en los que se desarrollan vertientes del futuro, cada una dibuja muy puntualmente escenarios que dan pie a una espaciosa observación del evento. Éstas mismas se mostrarán a los alumnos para generar el puente que se necesita para la elaboración de visiones en el marco de referencia actual.

### *Blue Submarine 6*

Esta serie transcurre en un futuro apocalíptico en el que el nivel del agua en el planeta aumentó de tal forma que desaparecieron miles de ciudades, debido a los planes de Zorndyke, un científico que creó una especie semi-humana capaz de habitar en el agua. Con la finalidad de poblar la tierra con esta raza, Zorndyke pretende derretir los polos. Para evitarlo el capitán del Blue 6, Tokuhiko Iga, planea un ataque a los laboratorios de Zorndyke con ayuda de Mayumi Kino y Tetsu Hayami. Sin embargo Hayami, ve otra posibilidad; donde tanto humanos como criaturas marinas puedan existir en armonía.

El anime está basado en el manga de los años 60's del mismo nombre de Satoru Ozawa. En 1998 el estudio GONZO decidió adaptar el manga de Ozawa al anime, el estudio era reconocido por realizar animaciones para videojuegos, por ello *Blue Submarine 6* fue una de las primeras animaciones en hacerse completamente de forma digital y la primera en usar 3D CG (Martin). El anime consta de tres episodios de 30 minutos—Mission I: Blues, Mission II: Pilots y Mission III: Hearts— y uno final de 45—Mission IV: Minasoko—, los cuales fueron transmitidos entre 1998 y 2000 y se distribuyó en diferentes países de América, Europa y Asia. (Faveri)



Poster promocional del anime Blue submarine 6.  
Dir. Mahiro Maeda. 1998.



Escenario de la serie *Blue submarine 6*.  
Dir. Mahiro Maeda. 1998.



Escena de Blue submarine 6. Dir. Mahiro Maeda. 1998-2000. Vista de una Aurora boreal desde el trópico, reflejo de los cambios ocasionados por el derretimiento de los polos en Blue Submarine 6. Blue submarine 6. Dir. Mahiro Maeda. 1998.

Esta serie se muestra por su actualidad en el debate del deshielo, ya que muestra como sería el habitar en un mundo sumergido por su relevancia y concepción con la catástrofe climática. Muestra la mediación entre la naturaleza y el humano y la respuesta natural a ese desequilibrio por lo que se rompe la posibilidad de habitar. Se verán todos los capítulos, porque la narrativa muestra escenarios de ciudad inundada hasta ciudad sumergida.

### *Desert Punk*

A diferencia del caso anterior, *Desert Punk* se desarrolla en un futuro, también apocalíptico, pero en este caso la tierra se convirtió en un gran desierto gracias a una catástrofe nuclear. Los habitantes de la tierra se ven en la necesidad de buscar nuevas formas de sobrevivir porque todo rastro de la civilización pasada quedó sepultado bajo la arena. El anime, inspirado en el manga *Sunabozu* de Masatoshi Usune, se centra en la historia de Kanta Mizuno conocido como «Demon of de desert» un mercenario de apenas diecisiete años y sus aventuras con su aprendiz Kosuna.

El anime fue producido por el estudio GONZO y dirigido por Takayuki Inagaki, está formado por 24 capítulos transmitidos entre 2004 y 2008, cada uno contó con un guionista diferente. (*Desert Punk* [Tv]) *Desert Punk* es importante porque muestra la expectativa de vida en un mundo desértico, habitar en el lugar más inhóspito por la falta de agua, debido a las condiciones de esta serie se verán capítulos selectos que logren mostrar casos específicos de arqueología del futuro o del futuro no civilizado, en donde se buscan trazos de civilización perdida. Por ejemplo, se pretende mostrar el capítulo en el que se presenta una pelea



Escena de Desert punk. Dir. Takayuki Inagaki.  
GONZO. 2004-2008. Programa de televisión.



En *Desert Punk* se muestra la vida en un escenario desértico, por lo que se muestra Indumentaria requerida para transitar por la vida en ese ambiente hostil. *Desert punk*. Dir. Takayuki Inagaki. GONZO. 2004-2008. Programa de televisión.



por el agua, o el tercer capítulo muestra las dificultades para sobrevivir en un mundo en el que la sombra es un privilegio y el agua está al alcance de muy pocos.

### *Ergo Proxy*

Este es un anime producido por el estudio Manglobe, dirigido por Shukō Murase y escrito por Dai Sato. Cuenta con 23 capítulos de 30 minutos cada uno y fue transmitido de 2006 a 2011 en diferentes países como Italia o Polonia. Su nombre, según Virginia Heffernan, corresponde a un nuevo lenguaje generado en internet llamado Engrish, el cual es utilizado en su mayoría por jóvenes asiáticos, respecto a esto, el creador de la serie Dai Sato, comenta «I asked him how he came up with the name of his new show *«Ergo Proxy»* —two words, both in Webster’s, that would nonetheless never about each other in English— and he said simply, ‘It sounds cool.’» (Heffernan)

No es casualidad entonces que la serie se desarrolle en un universo en dónde el planeta ha sido destruido por completo y ahora los humanos se vean en la necesidad de vivir en una cúpula-ciudad llamada Romdou donde los robots y el internet son parte esencial de la vida, sin embargo las fronteras entre lo humano y lo virtual son hasta cierto punto claras, cosa que lo distingue de otras series pertenecientes al cyberpunk. (Jackson)

La historia se centra en el personaje de Re-L Mayer quien es la encargada de averiguar los motivos de los asesinatos cometidos por los AutoRaves, robots personales que se encargan de satisfacer todas las necesidades de los humanos. Esto se relaciona con los planes del gobierno de crear un humanoide llamado *Ergo Proxy*, capaz de salvar a la humanidad.

La serie además toca temas como la toma de conciencia por parte de los AutoRaves y hace cuestionarse sobre las implicaciones de la



Contraste entre la vida en el domo y el basurero que existe fuera de éste. En ergo proxy se observa la disparidad que existe entre los biodomos que protegen a una pequeña parte de la población del planeta, esto a través de sus droids. Ergo proxy. Dir. Shūkō Murase. Manglobe. 2006.



Escenas de la serie de anime *Ergo proxy*.  
Dir. Shūkō Murase. Manglobe. 2006.



tecnología a nivel ético, sobre esto, el creador Dais to explica: «This question is meant to represent our own debate over whether we become who we are because of our environment, or because of things that are inherent in us. The robots are all named after philosophers: Derrida and Lacan and Hussard.» (Sato, 2).

Esta serie muestra otro aspecto de la vida en el desierto postguerra, muestra como es el habitar en ciudades domo, paraísos aislados totalmente controlados por una jerarquía de mentes almacenadas que dictan la dinámica social de la ciudad los habitantes de dicha ciudad, los autoraves son introducidos por el mismo gobierno para tener un control de sus habitantes. Los capítulos cruciales son en los que se muestra la vida en el mundo, la relación entre los autoraves y la dinámica de la fertilidad y como interactúan la mentes de los filósofos con el mundo.

### *Ghost in the Shell*

*Ghost in the Shell* es una de las franquicias más importantes dentro de la cultura audiovisual japonesa en la actualidad. A partir del manga de Masamune Shirow de 1989, *Ghost in the Shell* (Kōkaku Kidōtai), se han realizado dos mangas más, dos películas animadas dirigidas por Mamoru Oshii y un anime con dos OVA's<sup>6</sup> y una película derivada del mismo anime. Existen también *Ghost in the Shell: Arise* el cual es una serie de cuatro mangas y cinco OVA's las cuales se consideran precuelas

---

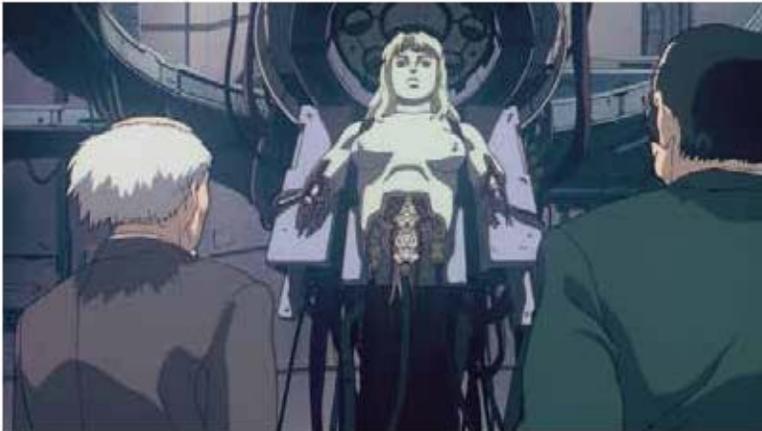
6. Por las siglas en inglés *Original Video Animation*, se refiere a un programa de duración superior al de un capítulo de una serie convencional y menor al de un largometraje, conviene aclarar que esta denominación se aplica a diferentes programas no sólo animes. (Aranda)



La película *Ghost in the Shell* se desarrolla en el Japón de 2019 durante un periodo de guerra en dónde las máquinas y robots son parte fundamental de la vida diaria y sobretodo de la guerra. Escenas de *Ghost in the Shell*. Dir. Mamoru Oshii. 1995.



Escenarios del anime *Ghost in the Shell*.  
*Ghost in the Shell*. Dir. Mamoru Oshii. 1995.



de la historia original de Masamune Shirow.

*Ghost in the Shell* plantea la historia de Major Kusanagi, una cyborg que trabaja para la Sección 9, su misión es encontrar un misterioso hacker conocido como Puppet Master, quien es capaz de hackear las conciencias de las personas, que en el universo de la serie es conocida como ghost, para insertar recuerdos falsos. Al descubrir que, quien está detrás de Puppet Master, no es un ser humano sino un programa creado por Sección 6, que poco a poco cobró conciencia propia y se definió a sí mismo como una forma de vida.

Si bien el mundo planteado en esta franquicia se desarrolla en la tierra y aun los cuerpos físicos son relevantes, el hecho de que las memorias y recuerdos puedan ser manipulados resulta significativo dado que lleva a los personajes a cuestionar su propia identidad y el mundo que los rodea. En el sentido de las clases, *Ghost in the Shell* tiene su importancia porque sucede en un mundo que no altera físicamente sus condiciones, éste se altera sólo por los avances tecnológicos, en el cual cada vez están más cerca los ciberorganismos. Es posible ver en este anime la exploración de las posibilidades de habitar lo metavirtual, aquello sucede en la red dónde colonias de individuos hacen del no lugar su satélite, apropiándose de un nuevo modelo de existir incorpóreamente. Se mostraran las dos películas y algunos capítulos del anime.

### *Expelled from Paradise*

La protagonista de esta serie es Angela Balzac, agente de DEVA la cual es una estación espacial donde solo habitan conciencias, es decir que ya los cuerpos humanos no son necesarios. Todos viven esta vida ideal hasta que los sistemas del DEVA detectan un virus proveniente de la tierra por lo que Angela Balzac es enviada a averiguar el origen de esto y destruir-





En la imagen se observa a la protagonista de *Expelled from Paradise* quien es sujeto de una especie de “re-embodiment”, es decir que al ser una conciencia digitalizada para llevar a cabo una misión en la tierra necesita un cuerpo físico. DEVA, la estación espacial donde habita, podría ser considerada un servidor de datos donde se almacenan todas estas conciencias. Escena de la película *Expelled from Paradise*. Dir. Seiji Mizushima. 2014.



Escenario de la película *Expelled from Paradise*.  
Dir. Seiji Mizushima. 2014.

lo, para ello se le proporciona un cuerpo humano. Hasta este punto resultan muy similares la serie de Masamune Shirow y ésta.

La tierra, como en los casos anteriores, por distintos cambios y catástrofes, ha quedado casi inhabitable. Aquí habita Dingo un mercenario encargado de ayudar a Angela durante su misión en la tierra. Después de algunos días juntos Angela y Dingo descubren que el causante del virus, no es humano, al igual que en *Ghost in the Shell*, sino que es Frontier Setter un robot, encargado de buscar un planeta habitable para los humanos, quien ha desarrollado una conciencia.

Si bien la trama no es nueva o muy compleja, aquello que logra sobresalir en esta historia son las implicaciones de darle una conciencia humana al robot, hecho que se manifiesta a través de humor y la música. Además es importante considerar el hecho de que Angela Balzac se cuestione la utilidad, finalidad y decisiones del DEVA, de igual forma se plantean otras interrogantes sobre la libertad y el libre albedrío. Finalmente los personajes son capaces de ver una alternativa a la vida en la tierra y al DEVA.

La cinta fue producida por una colaboración entre Toei Animation and Nitroplus, y distribuida en diferentes países durante 2014 por lo que ganó el premio a mejor animación del año en los Japan Movie Critics Awards.

### *Cowboy bebop*

En el 2071 el mundo como lo conocemos ha quedado destruido por lo que la humanidad se ha visto en la necesidad de buscar un nuevo lugar para habitar es por ellos que se han conquistado diferentes planetas del sistema solar. La historia de Cowboy bebop se centra en las aventuras y relaciones de Spike Spiegel y sus compañeros Jet Black, Faye Valentine, Ed y Ein, un perro. La vida y habitantes de cada colonia es distinta y tiene sus propias carencias por lo que hay diferentes grupos de caza



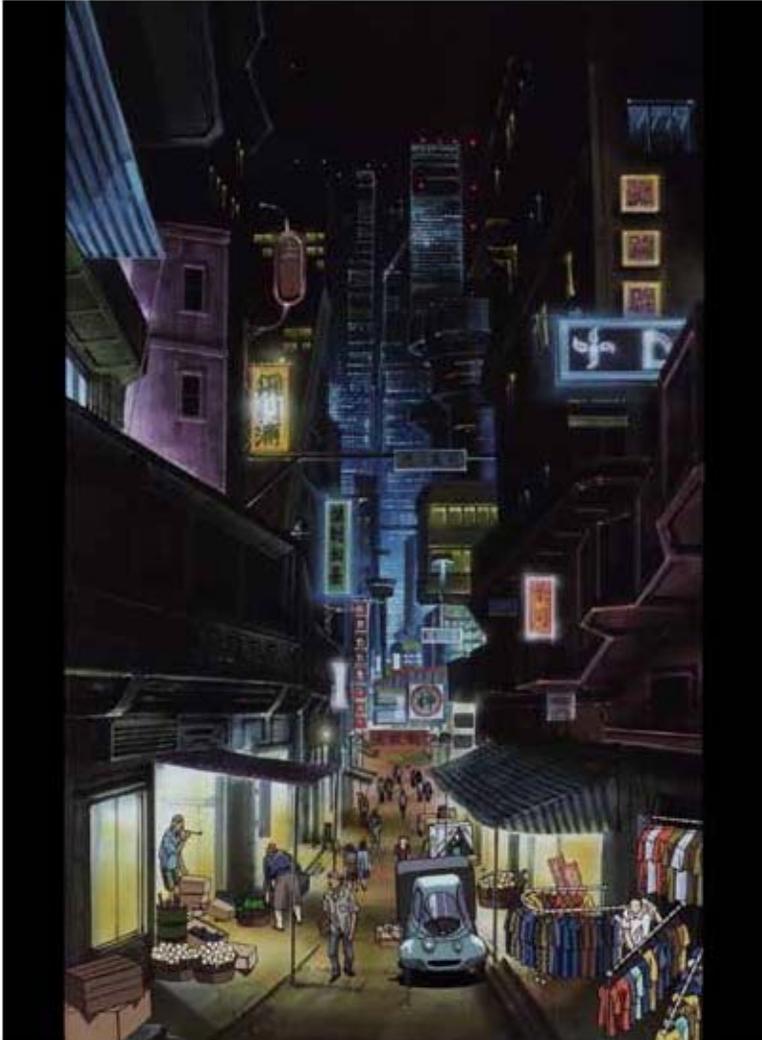
En *Cowboy Bebop* los personajes principales, Spike Spiegel y Jet Black, recorren diferentes colonias espaciales en búsqueda de agua y otros materiales después de que la tierra quedara inhabitable. *Cowboy Bebop*. Dir. Shinichiro Watanabe. 1998.

recompensas y otros personajes propios del western:

People drink in dive bars. Income inequality is terrible. Everyone speaks like they're background extras in Chinatown. The show ultimately features so many cross-ranging influences and nods to other famous works it's almost impossible to keep track. It's Sergio Leone in a space-suit. It's Butch Cassidy and the Sundance Kid with automatic weapons. (Suskind).

Así como *Ghost in the Shell*, Cowboy bebop se ha presentado en distintos formatos como películas, animes y mangas, siendo la versión manga la primera en presentarse en abril de 1998, sin embargo ésta no fue bien recibida en Japón, hasta meses después cuando la primer temporada, 12 episodios, fue transmitida en wowow network (Suskind). Después de esto la serie cobró tal importancia que le siguieron una segunda temporada de 26 episodios y la transmisión de la misma en Estados Unidos por el canal Adult swim de Cartoon network y la distribución en diferentes países tanto de América y Europa. Existen además tres tomos de un manga y una película producidos en 2001. Esta serie se presenta porque toca dos escenarios simultáneamente: la última frontera; el espacio, y el mundo chatarra, lo que muestra el habitar en los distintos satélites y planetas así como en la nave, un microespacio que tiene su importancia y de ahí su riqueza. Debido a la extensión de la serie, sólo se verán algunos capítulos escogidos

*Derecha:* Escenario de Cowboy Bebop.  
Dir. Shinichiro Watanabe. 1998.





Escenario de Cowboy Bebop.

Cowboy bebop. Dir. Shinichiro Watanabe. 1998.



Personajes principales de la serie *Cowboy Bebop*.  
*Cowboy bebop*. Dir. Shinichiro Watanabe. 1998.



## Hallazgos y juicios en el límite

Gracias al apoyo de Francisco de la Isla, coordinador del Taller de arquitectura Max Cetto, tuve la oportunidad de presentar una clase piloto con los alumnos de primer semestre de la carrera de Arquitectura, resultado de la presente investigación por lo que me fue posible experimentar y profundizar la temática de los Horizontes Posibles. El motivo por el cual decidí presentar esta clase fue para expandir la conciencia creativa del alumno a partir de mostrar diferentes paradigmas de realidad o cuestionamientos sobre cómo se vive el presente.

Mis objetivos para esta tesis fueron simples, aprender cómo reaccionan los alumnos a nuevas perspectivas de entender el presente y las proyecciones del futuro, comprender cómo abordar esas reacciones, saber qué esperar de los alumnos y adquirir la oportunidad de tener una clase de prueba y la experiencia de la enseñanza antes de proponer la asignatura para el Plan de Estudios, así mismo, el objetivo de este trabajo era dar cinco clases piloto y dejar un documento de lo que se abordó en dichas clases junto con un material audiovisual.



Se impartieron tres clases durante el semestre 2017-1 en el taller de arquitectura Max Cetto.

El objetivo pedagógico es desarrollar una conciencia analítica y deconstructiva en los alumnos, que tengan curiosidad por llevar su idea arquitectónica a un proceso más allá de lo productivo. Resulta importante plantear como objetivo que el alumno logre reconocer que la arquitectura y el oficio del arquitecto van más allá de los números y la rapidez, al estar sometidos a los tiempos escolares presentan proyectos de forma apresurada, por lo que resulta imposible plantear y pensar los proyectos desde la contemplación. Con lo anterior quisiéramos fomentar en esta clase el cuestionamiento de los procesos de construcción, producción y conceptualización de la arquitectura actualmente, para ello es necesario poder meditar dichos proyectos y deconstruirlos adecuadamente.

Me parece que los alumnos tienen serias limitantes a la hora de pensar fuera del marco propuesto por la academia, es por esto que quiero darle al alumno la posibilidad de pensar fuera de la estructura común de pensamiento, básicamente, la estructura lineal cartesiana, en este sentido se pensó adoptar las teorías sobre metacognición de Flavell, quien propone el concepto como «la capacidad de las personas para reflexionar sobre sus procesos de pensamiento y la forma en que aprenden. Gracias a la metacognición, las personas pueden conocer y regular los propios procesos mentales básicos que intervienen en su cognición» (Diccionario de términos clave de ELE), es decir, que esperamos que el alumno sea capaz de reconocer los procesos e ideologías que permean el proceso de concepción espacial y de habitabilidad. Me interesaba que el alumno sea capaz de llegar diagonalmente a pensamientos no estructurales, para esto utilicé como ejemplo las utopías y ver como éstas impulsaron la creación de futuros o variantes en la forma de habitar de las personas de la época.

Los planes de estudio, las materias y programas impartidos en la Facultad son un gran esfuerzo por mantener al día y en constante actualización la formación de los futuros arquitectos, sin embargo, a mi

parecer resultaría importante incluir la relación con propuestas intangibles, con intangibles me refiero a la idea contemporánea que comienza a explorar esa vertiente de pensamiento, en la cual no se busca una producción material. Esto permitiría abrir un espacio para la investigación relacionada a la futurología dentro de la universidad, como ocurre en otras instituciones como el MIT, dónde existe un programa académico, Design fiction, en el cual se plantean y discuten las implicaciones éticas, culturales y sociales del avance de la tecnología y su introducción a la vida diaria<sup>6</sup>.

Por eso me pareció trascendente analizar la forma de hacer llegar al alumno un pensamiento que lo lleve a observar los fenómenos desde otro ángulo, para lo cual opté por dos medidas, ambas contenidas en una asignatura. La primera va de procesos de pensamiento, entiéndase por esto como un alumno puede entender un concepto o una imagen de manera más completa, viendo la complejidad de la dimensión de éste de manera más asible. El tema que utilicé para mostrar esta idea fue la deconstrucción, un proceso de análisis propuesto por Jacques Derrida en el cual un objeto es desmantelado con el fin de tener mayor comprensión en las partes y en su proceso el cual puede ser eventualmente vuelto a montar de la manera que le convenga al alumno.

El segundo punto fue darle un panorama alternativo al alumno, en el cual pudiéramos presentar otras formas de aproximación al objeto arquitectónico y enriquecer su formación académica. Para lo cual utilizamos piezas de contenido audiovisual que narraran los horizontes posibles, situaciones a las cuales puede llegar el habitar humano. La

---

7. Para más información respecto al programa visitar su página donde se pueden consultar los diferentes ensayos e investigaciones del grupo. Además de los esfuerzos del MIT existen otras organizaciones privadas interesadas en el tema, tal es el caso del Near future laboratory y Nefula.

propuesta se centra en una práctica docente que sirva para guiar al alumno hacia su propio entendimiento de una búsqueda estética y conceptual, mediante preguntas y materiales de apoyo, que sirven como base de retroalimentación tanto conceptual como formal, pero dejando al alumno generar su propio juicio.

Estas asesorías se dan haciendo preguntas a los alumnos sin tratar de contestar por ellos, buscar, solamente, darles un reactivo que los lleve a un proceso propio de pensamiento. La estructura de la clase comienza por mostrar un material audiovisual seguido de una serie de preguntas conceptuales y respuestas de los alumnos para iniciarlos en el proceso de deconstrucción.

Se retomarán los animes seleccionados en el capítulo anterior como casos de estudio, para hacer un análisis cercano al objeto central de este trabajo. Aquí mismo se propone la relación que tienen lo virtual, la simulación, lo hiperreal y la arquitectura, dentro de los horizontes posibles.

Debido a que los mapas que se les propusieron a la población son demasiado de su grado. Al mismo tiempo nos expone la película los dilemas de Utopía (lo bueno no puede ser infalible).

↓

Podemos rescatar de esta fría posición el hecho de constante mejoramiento humano y su búsqueda de la evolución, el mundo en el que nos encontramos requiere de la adaptación a nosotros.

OPINIÓN AARON:

Al investigar acerca de la deconstrucción, la película de "Explota from paradise" pudo concluir que tratan de explicar este concepto con el cambio que ha pasado entre la tecnología y la humanidad, con el problema del hacker tratan de explicar la insensatez que el hombre ha pasado y de todo lo que se ha olvidado para llegar a lo que son abrir un archivo de computadora por medio de paratejas, la película explica estos conceptos que expone, es decir por actor que van contrarios a la lógica que nos expone estos ciertos cambios en donde la tecnología muchas veces ha superado a la humanidad.

Algunos de los ejercicios finales realizados para las clases piloto.

## Clase Piloto

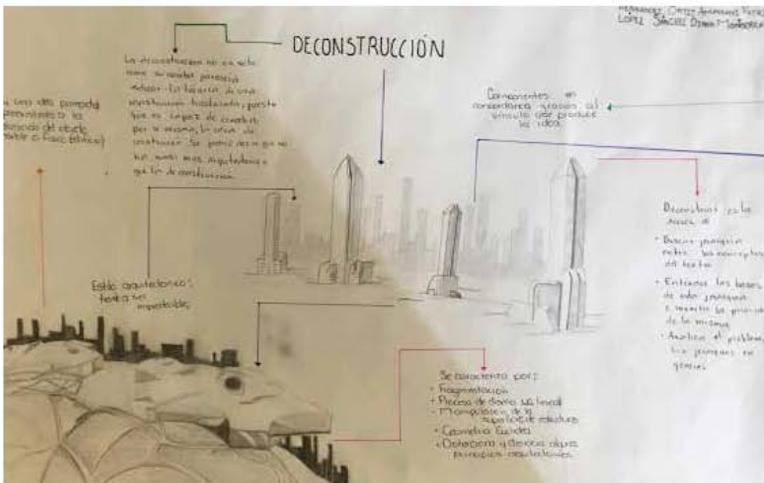
El desarrollo de esta clase piloto significó un reto, dado que significaba introducir al grupo en un estado de mayor interés por temas que generalmente no son tratados en las clases. En la Facultad de Arquitectura existe una tendencia general en el Taller de Proyectos en el que los profesores exigen a los alumnos llegar a un resultado final, lo que desde mi punto de vista es limitante, porque compromete al alumno a generar una imagen modelo la cual espera ser aceptada por un profesor, el hecho de dar la clase me permitió ver que era importante darle a los chicos un espacio para deambular sus ideas sin una propuesta material.

La búsqueda podría ser, en todo caso, llevar al alumno a la generación de dudas para auto resolverlas, por ello, las películas y series que propongo son eficientes, debido a que tienen un planteamiento de lo inexistente y lo que puede ser. Para darle al alumno la posibilidad de tener un modelo de pensamiento sobre el cual pueda, eventualmente, empezar a desarrollar cualquier planteamiento o idea.

Esta clase serviría para ampliar el horizonte mental del alumno a través del conocimiento de nuevas perspectivas a través de material



El ejercicio que se plantea se desarrolle en la clase es la deconstrucción de una de las piezas audiovisuales que se trataron en clase y, tal vez, para enriquecer ese ejercicio se podrían hacer comparativos y exposiciones en las cuales se entablen observaciones pertinentes a la temática tratada en la pieza, ya sean en equipos o de forma individual.



audiovisual. Investigar maneras de transmitir al alumno sistemas de pensamiento o visiones de horizontes posibles que les dieran la posibilidad de comprender desde una experiencia no lineal, temporal o aislada. Para esta clase piloto se habían propuesto cinco clases de las cuales dos no se pudieron llevar a cabo por falta de equipo, porque el taller no contaba con proyectores o los cables necesarios no funcionaban en su totalidad, por lo que el desarrollo del programa piloto se vio interrumpido.

Después de impartir tres clases con los alumnos de primer semestre puedo decir que a pesar de considerarla una materia formativa, propongo esta clase para el sexto semestre, debido a que comienza el ciclo de asignaturas optativas. Los alumnos de primer semestre carecen de nociones que les faciliten entender, no solo los temas y conceptos relacionados con el habitar y la contemplación, sino el trasfondo por el cual son relevantes en la formación del arquitecto. Es útil para el desarrollo de la clase que sean conscientes de la importancia de ésta para el proceso de deconstrucción, sin embargo muchos de ellos no están familiarizados con términos como utopía o virtualidad. Proponemos que sea optativa debido a que de esta forma los alumnos interesados puedan profundizar en la materia, entendiendo que no todos los alumnos podrían presentar el mismo interés por estos temas.

El objetivo central de la clase es explorar distintas maneras de habitar, tanto actuales como ideales, imaginarias o futuras. Me interesa compartir con el alumno mi visión de la labor del arquitecto, quien, desde mi perspectiva, es la persona que conoce el habitar y sabe cómo se genera, desarrolla y lleva a la materialización de ciertos ideales y conceptos. En la escuela nos enseñan una parte importante de esta labor, pero hay otra que queda poco estudiada y esta parte es la de cómo pensar, cómo ser capaz de destruir las partes de un pensamiento y ver como está conformado.

### *Resultados del programa piloto*

A partir de esta experiencia observé que construir una asignatura es un proceso mucho más complejo que lo que creía en un principio, y me llevo cuatro sesiones tan solo tener mejor táctica de acercamiento a los alumnos de un modo en el que pudiera dialogar de modo fructífero. También reforcé mi pensamiento sobre la creencia de que los chicos necesitan una materia que los ayude a pensar simplemente y no les exija una producción, sino que tan solo les ofrezca el espacio para poder reflexionar y contemplar las posibilidades del habitar en los distintos horizontes que la humanidad ha planteado

El ejercicio que se plantea se desarrolle en la clase es la deconstrucción de una de las piezas audiovisuales que se trataron en clase y, tal vez, para enriquecer ese ejercicio se podrían hacer comparativos y exposiciones en las cuales se entablen observaciones pertinentes a la temática tratada en la pieza, ya sean en equipos o de forma individual. Por falta de tiempo, el resultado del ejercicio en estas clases piloto no logró llegar a las metas esperadas; el ejercicio final fue una reflexión, en donde tenían que identificar las causas y efectos de los cambios físicos que llevaron al planteamiento de estas nuevas posibilidades. Elaboraron mapas conceptuales de eventos y lugares que hayan llamado su atención en dicha pieza, al mismo tiempo que se trataba de elaborar una deconstrucción de este pensamiento.

Los trabajos mostrados son ejemplo de alumnos de lograron expresar sus ideas tanto visual como descriptivamente, de algún modo lograron en parte entender los objetivos de la clase. Esto represento un reto debido a que fue difícil la realización del programa y no se logró por completo hacer luz en la idea de contemplación y deconstrucción debido a la falta de tiempo. Eventualmente, sería ideal que ellos pudieran trazar un psicomapa donde sean capaces de entender de dónde y

porque surgen estos fenómenos, para que todos podamos hablar de una psicogeografía común.

Faltan las bases para acceder a estos sistemas de pensamiento, pues en las clases de teoría no se introduce a bases filosóficas sino a corrientes artísticas. Dichas bases filosóficas son necesarias para acceder a estos sistemas de pensamiento que están relacionados con la clase. Sería ideal que los alumnos tengan noción de pensamiento filosófico para que el desarrollo y objetivos de la clase se logren. La formación actual está enfocada en formar egresados que se integren al ámbito de producción como dibujantes o gente de obra, por lo que considero importante que haya más apertura en la producción de pensamiento porque si no se promueve la investigación, se seguirán generando solo obreros.

## Conclusiones

A lo largo de este trabajo he expuesto diferentes conceptos e ideas que me parecen fundamentales para entender la potencialidad de nuestra labor como arquitectos. El concepto de utopía se presenta entonces como un espacio para explorar y experimentar, es por ello que considere relevante partir de esta idea para ejemplificar mis propuestas.

Dentro del primer capítulo se marcó la distinción entre la utopía, en sus dos acepciones; eutopia y distopia, y los horizontes posibles, es en la confrontación de estos dos sistemas que podemos entender los ejes principales de este trabajo.. La utopía es este sistema cerrado que mantiene una estructura estable, mientras éste no se corrompa por factores externos. Tal fue el caso de los ejemplos mostrados de Vasco de Quiroga y Owen, donde ambos proponían un modelo de habitar estable inspirado en el modelo de utopía renacentista, pero que al estar inmersas en el mundo se vieron afectadas por factores externos que las llevaron a perdurar o desaparecer. Es importante notar que los Hospitales-Pueblo de Vasco han permanecido porque lograron ser autosustentables gracias a la agricultura y el trabajo comunal.

Los horizontes posibles se presentan como un sistema abierto que muestra escenarios de alternativas de habitabilidad, son visiones de momentos inesperados a la cultura actual, sin embargo son posibilidades del existir. Son portales a un habitar fuera de lo que conocemos actualmente. Para explorar este concepto fue necesario recurrir a otras formas de contemplar el espacio, es decir el anime.

Considero que el anime logra capturar y proyectar los problemas surgidos a partir de la forma en la que se construye hoy el mundo, al mismo tiempo que proponen otras perspectivas, por ello creo que se convierte en la mejor forma de presentar el concepto de horizontes posibles. La selección realizada para este trabajo consta de cinco animes; cinco habitares que exploran sucesos variados dada la amplitud del menú de posibilidades. En estos se presentan escenarios como la erosión de la tierra hasta convertirse en desierto, o la inundación, de la tierra a mar. Además se muestran otras posibilidades futuras; lo virtual.

La virtualidad se convierte en otro concepto clave para entender la propuesta de esta tesis. Al vernos inmersos en el mundo virtual, ya sea a través de las redes sociales, los videojuegos o cualquier otra expresión, resulta lógico y necesario pensar en la forma en la que vivimos y habitamos actualmente. Observando las ideas de Baudrillard sobre el simulacro podemos establecer la relación entre lo virtual y el habitar.

Hoy en día uno puede plantear otros espacios del habitar, espacios propuestos desde la simulación, la idea de una construcción habitable desde un soporte ausente en el mundo físico. Dicho fenómeno, en distintas magnitudes, está ejemplifica donde en animes como *Ghost in the Shell*, *Ergo Proxy* y *Expelled from Paradise*, donde el habitar se traslada por completo o en gran parte al mundo virtual.

La búsqueda por mejores condiciones de habitar está permeada por el disconfort y la eventual decadencia de los sistemas de habitar, es por ello

que pensar en otras posibilidades del espacio es deber del arquitecto, un arquitecto con un pensamiento complejo capaz de vislumbrar nuevos espacios.

Con lo anterior en mente, surge la propuesta de una clase teórica dentro del taller Máx Cetto, donde los alumnos de primer semestre puedan desarrollar esta línea de pensamiento y genere un espacio donde el cuestionamientos sean los ejes principales, no la rapidez de acción, una clase contemplativa.

## Bibliografía

- Álvarez, José. «Robert Owen y la joven República de Méjico». *El Catoblepas. Revista crítica del presente*. 2013. En línea: <http://www.nodulo.org/ec/2013/n138p10.htm>
- Álvarez, Remedios. «Tomasso Campanella: ¿escolástico o renacentista?». *La Colmena, Revista de la Universidad Autónoma del Estado de México*. Julio-septiembre, 2012. Impreso.
- Aranda, Daniel, Jordi Sánchez-Navarro, Toni Roig. *Fanáticos. La cultura fan*. Barcelona: Editorial UOC, 2014. Impreso.
- Augé, Marc. *Los «no lugares» espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa, 2000. Impreso
- Baudrillard, Jean. *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairos, 1978. En línea.
- Blat, Antonio. «Iitoko dori: seña de identidad japonesa desde el siglo VII hasta la difusión del anime». *Japón y Occidente: El patrimonio cultural como punto de encuentro*. Sevilla: Aconcagua libros, 2016. Impreso.
- Carmony, Donald, Josephine Elliot. «New Harmony, Indiana: Robert Owen's Seedbed for Utopia». *Indiana Magazine of History*. Indiana: Indiana University Department of History, 1980. En línea: <https://scholarworks.iu.edu/journals/index.php/imh/article/view/10250/14211>
- Cheng, François. *Cinco meditaciones sobre la belleza*. Madrid: Siruela, 2016. Impreso

Desert Punk (TV). *Anime's news network*. En línea:  
<http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=4128>

*Diccionario de términos clave de ELE*. En línea:  
[http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/diccio\\_ele/diccionario/metacognicion.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/metacognicion.htm)

Duart, Joseph. «Educar en valores en entornos virtuales de aprendizaje: realidades y mitos». Universitat Oberta de Catalunya. Marzo, 2003. En línea: <http://www.uoc.edu/dt/20173/index.html>

Faveri, Massimo. «Blue Submarine n. 6». *Terre di confine magazine*. Marzo 20, 2006. En línea: <http://www.terrediconfine.eu/blue-submarine-n-6/>

Ferres, Juan. «El origen de la lengua japonesa». *Observatorio de la Economía y la Sociedad del Japón*. Septiembre, 2012. En línea: <http://www.eumed.net/rev/japon/>

Gordon, Peter. «Robert Owen». *Perspectivas: revista trimestral de educación comparada*. París: UNESCO: oficina internacional de educación, 1993. Impreso.

Heffernan, Virginia. «Ergo Proxy: The Official Language of the Internet». *The Medium. The way we watch now*. Marzo 7, 2008. En línea: <http://themedium.blogs.nytimes.com/2008/03/07/ergo-proxy-the-official-language-of-the-internet/>

Hernández, Elizabeth. *La animación de oriente (manga anime) una puerta abierta a la imaginación, parte realidad, parte fantasía*. Tesis. México: Universidad Autónoma de México, 2003.

Hesiodo. *Obras y fragmentos*. Madrid: Gredos, 1990. Impreso.

Jackson, Paul. «Paradise Lost... and Found?». Mechademia. Baltimore: Project MUSE, 2009. En línea: <http://muse.jhu.edu/article/368635>

Jameson, Fredric. *Una modernidad singular*. Ensayo sobre la ontología del presente. Buenos Aires: Gedisa, 2004. Impreso.

*Arqueologías del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*. Madrid: Akal, 2009. Impreso.

Kling, Arnold. «El pensamiento no lineal es la nueva forma de ver el mundo». *Tendencias 21*. 18 enero 2004. En línea: [http://www.tendencias21.net/El-pensamiento-no-lineal-es-la-nueva-forma-de-ver-el-mundo\\_a267.html](http://www.tendencias21.net/El-pensamiento-no-lineal-es-la-nueva-forma-de-ver-el-mundo_a267.html)

Laborde, Adolfo. «Japón: Una revisión histórica de su origen para comprender sus retos actuales en el contexto internacional». *En-claves del pensamiento*. México: Tecnológico de Monterrey, 2011. Impreso.

León, Ricardo. *Vasco de Quiroga y la Utopía de Tomás Moro*. Instituto de investigaciones históricas. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. En línea: [http://www.cie.umich.mx/vasco\\_de\\_quiroga\\_y\\_la\\_utopia\\_de\\_tomas\\_moro.htm](http://www.cie.umich.mx/vasco_de_quiroga_y_la_utopia_de_tomas_moro.htm)

Parada, David. «Manga-anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku». Tesis Psicológica. Bogotá: Fundación Universitaria Los Libertadores, 2012. En línea: <http://www.redalyc.org/pdf/1390/139025258007.pdf>

Martin, Theron. «Blue Submarine No.6 Blu-Ray-Complete Collection». Anime's news network. Febrero 10, 2014. En línea: <http://www.animenewsnetwork.com/review/blue-submarine-no.6/blu-ray-complete-collection>

Morán, Julio. «De utopía a topía: la obra de don Vasco de Quiroga en la Nueva España». *Expediente*. 2001. Impreso.

Mundaca, Diego. «Vasco de Quiroga en Nueva España (1470-1565). Rasgos de una mentalidad utópica». *Tiempo y espacio*. 2010. En línea

Nettlau, Max. *Esbozo de historias de las utopías*. Buenos Aires: Ediciones Imán, 1934. En línea: <https://materialesfopep.files.wordpress.com/2015/05/max-nettlau-esbozo-de-historia-de-las-utopias.pdf>

Nieves, José. *La aplicación de la utopía en Nueva España por Vasco de Quiroga*. México: Universidad Pontificia de México. Diciembre 2015. En línea: [https://www.academia.edu/20332052/La\\_aplicacion\\_de\\_la\\_Utopia\\_en\\_la\\_Nueva\\_Espana\\_por\\_Vasco\\_de\\_Quiroga](https://www.academia.edu/20332052/La_aplicacion_de_la_Utopia_en_la_Nueva_Espana_por_Vasco_de_Quiroga)

Ricoeur, Paul. «La Creatividad del Lenguaje». *La Paradoja Europea*. Barcelona: Tusquets, 1998. En línea. <http://revistas.tec.ac.cr/index.php/comunicacion/article/viewFile/1199/1106>

Santos, Luis. «Robert Owen, pionero del managment». *Documentos de trabajo de la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales*. España: Universidad Complutense, 2009. Impreso.

Sacks, David. *A Dictionary of the Ancient Greek World*. US: Oxford University Press, 1997.

Sato, Dai. «Dai Sato talks with Doug McGray about animé—in Japan and around the world» *US-Japan Innovators Project*. 29, nov, 2005. En línea: [https://web.archive.org/web/20150226115639/http://www.japansociety.org:80/resources/content/2/0/5/4/documents/sato\\_mcgray%20interview.pdf](https://web.archive.org/web/20150226115639/http://www.japansociety.org:80/resources/content/2/0/5/4/documents/sato_mcgray%20interview.pdf)

Silva, Rogelio. «La Utopía de Tomás Moro en los Hospitales-Pueblo de Santa Fe de Vasco de Quiroga». Tesis. Universidad Nacional Autónoma de México, 2009.

Suskind, Alex. «Asteroid Blues: The Lasting Legacy of Cowboy Bebop». *The Atlantic*. 17, dic, 2014. En línea: <http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2014/12/asteroid-blues-the-lasting-legacy-of-cowboy-bebop/383817/>

Velez, Gonzalo. «Arquitectura virtual: Fronteras». Laboratorio de Técnicas Avanzadas en Diseño Facultad de Arquitectura y Urbanismo Universidad Central de Venezuela. En línea: <http://papers.cumincad.org/data/works/att/672b.content.pdf>

## Referencias audiovisuales

*Blue submarine 6 (Ao no roku-go)*. Dir. Mahiro Maeda. Guión: Hiroshi Yamaguch. GONZO. 1998-2000. Programa de televisión.

*Cowboy bebop*. Dir. Shinichiro Watanabe. Composición: Keiko Nobumoto. Sunrise. 1998. Programa de televisión.

*Deset punk*. Dir. Takayuki Inagaki. GONZO. 2004-2008. Programa de televisión.

*Ergo proxy*. Dir. Shūkō Murase. Manglobe. 2006. Serie de televisión.  
*Expelled from Paradise*. Dir. Seiji Mizushima. Guión: Gen Urobuchi. Nitroplus. 2014. Película.

*Ghost in the Shell*. Dir. Mamoru Oshii. Production I.G. 1995. Película.  
*Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*. Dir. Kenji Kamiyama. Animax. 2002. Serie de televisión.

*Ghost in the Shell: Stand Alone Complex: Solid State Society*. Dir. Kenji Kamiyama. Studio DEEN. 2006. Película.

*Matrix*. Dir: Lana Wachowski, Lilly Wachowski. Village Roadshow Pictures, Silver Pictures. 1999. Película.

Las ideas contemporáneas de arquitectura, la problemática social y sus soluciones han sido circunscritas a través de las épocas con la tecnología existente como límite. Es la misma manera en la que el sistema planteaba que mi pensamiento se estructurara durante mi formación en la carrera de Arquitectura, me pareció que la metodología propuesta se mostraba limitada frente a la problemática contemporánea, donde lo imaginario o inexistente se consideran como no realizables o que directamente ni siquiera se toman en cuenta; lo cual en esta época, en que tantos paradigmas se han visto rebasados, me parece poco congruente.

