

Urbanización sociocultural en México

Formas urbanas del tiempo libre

Ricardo Antonio Tena Núñez*
José Antonio García Ayala**

La vida después del trabajo se llama ocio
Ernst Bloch
El trabajo es para gente que no sabe jugar golf
Proverbio inglés
El peatón es asunto de la lluvia
Vicente Quirarte



Espacio libre, un sitio que se distingue del lugar disciplinado de las obligaciones. Fotografías: Tonatiuh Santiago Pablo.

El tiempo libre de los ciudadanos ha sido poco estimado por los encargados de hacer las ciudades y por aquellos interesados en desentrañar sus misterios e interpretarlas, no así por la mirada lucrativa del capital. Probablemente, ello se debe a que durante mucho tiempo el principal interés se centró en las actividades necesarias para la sobrevivencia de los pueblos y luego en la afirmación del poder religioso, político y económico; por tanto, los estudios urbanos se enfocaron a las actividades que implican una obligación y una disciplina, como el trabajo, la guerra y el culto, debiendo definir con prioridad la forma, el tiempo y el espacio que ocupan en la vida urbana.

Lo anterior muestra una primera referencia que permite identificar el sentido de libertad que se le atribuye a una parte del tiempo; es decir, si se considera el tiempo como el transcurrir de la vida de las personas, el tiempo libre se refiere a los momentos de la vida cotidiana en los cuales las perso-

***Doctor en Urbanismo, profesor e investigador, Jefe de la Sección de Estudios de Posgrado e Investigación de la ESIA Tecamachalco. rtena@ipn.mx**

****Maestro en Ciencias, profesor e investigador de la Sección de Estudios de Posgrado e Investigación de la ESIA Tecamachalco. joangara76@yahoo.com.mx**



Los sectores populares, generalmente, valoran al tiempo libre en forma positiva, pues lo consideran como el momento ganado después del trabajo.

nas eligen libremente en qué y dónde lo ocupan, es un tramo de tiempo, un espacio, en el que se hace lo que se quiere, sin la obligación de obtener un producto «útil» o un beneficio económico, político, social, material o celestial, es un tiempo de descanso y recreación, basado en la cultura y en lo que se conoce como «libre albedrío»;¹ con ello se alude también a la figura de un *espacio libre*, un lugar que se distingue (escapa o se sobrepone) del lugar disciplinado destinado a las obligaciones.

De esta forma, el tiempo libre se asocia con el *ocio* (reposo), definido usualmente como inactividad o como actividad improductiva, el cual ha sido considerado en formas distintas y opuestas: por ejemplo, los sectores populares generalmente lo valoran en forma positiva como el momento ganado después del trabajo, mientras que las clases dominantes lo valoran como un estado natural ligado a su estatus social (como la vieja idea de que el ocio es propio de la aristocracia); también se le aprecia como una gracia cuya pérdida fatal está asociada a un castigo impuesto por el poder humano o el divino;² por esta vía el ocio se valora en forma negativa, incluso se repudia y sanciona: la gente ociosa pierde el tiempo, es holgazana, perezosa, improductiva y viciosa (Baigorriá, 1995). Así, el ocio (como descanso en el tiempo libre) se enfrenta o contra-

pone al *negocio* (ocupación en tiempo no libre, *sujeto*) referido al periodo de actividad necesaria u obligada; en este sentido un bebé, una persona desempleada, un monje o un preso, no tienen tiempo ni espacio libre.

Por otro lado, es necesario observar que el tiempo libre tiende a homologarse con los periodos coti-

¹ Se entiende por «libre albedrío» el poder o capacidad del individuo para elegir una línea de acción o tomar una decisión sin estar sujeto a limitaciones impuestas por causas antecedentes, por la necesidad o por la predeterminación divina. El debate filosófico y político sobre este concepto es fundamental para comprender el largo proceso que ha seguido la configuración del principio de «libertad» y su sentido actual.

² Por ejemplo, la privación de la libertad con la pena de cárcel, con o sin trabajo forzado, donde destaca la forma histórica de eliminación del tiempo y el espacio libre, como se aprecia en el proceso que da lugar a monasterios, cuarteles, penitenciarías, clínicas y escuelas (Foucault, 1975:153). En este sentido la eliminación del tiempo libre se articula con la tradición judeocristiana en el mito del «pecado original» que motivó la expulsión de Eva y Adán del paraíso terrenal, condenados por Dios a «ganarse el pan con el sudor de su frente», estigmatizando el ocio y el placer cuyo castigo y penitencia es el trabajo; sentencia que asume una forma diferente en el protestantismo, pues el trabajo es el objeto de la vida con el que se debe glorificar a Dios, y paradójicamente es en los países dominados por esta confesión donde hoy menos tiempo se trabaja.

dianos de descanso posteriores a las faenas productivas y labores obligadas en diversas instituciones, las cuales no siempre están claramente delimitadas y es necesario distinguir, por ejemplo, los soldados –aun en tiempos de guerra– requieren de un tiempo de descanso cotidiano, pero periódicamente se les deja «francos» para divertirse y ver a su familia; en cambio, en el caso del culto, impuesto como una obligación que *sujeta*, no sólo a sacerdotes –que en ello trabajan como soldados–, sino también a los feligreses, para quienes la obligación es distinta y adicional a sus labores productivas, por lo que difícilmente puede ubicarse en el ámbito del tiempo libre, no así la fiesta patronal o el carnaval.

De esta forma, el ocio puede ser considerado inicialmente en los espacios domésticos, donde se concentran las labores y obligaciones de la casa (aseo, arreglo, abasto, preparación de alimentos) y se articula con los tiempos destinados a alimentar el *cuerpo* (reproducir la fuerza de trabajo): comer y dormir; distinguiéndose de los tiempos y espacios dedicados a nutrir el *espíritu* (alma, sabiduría, entraña la producción del sentido de la vida), son los *ratos de ocio* y recreación, donde florece el gusto, el amor, se despliega el erotismo, los deseos, la imaginación, el disfrute del patrimonio, la comida, la música, el juego y la convivencia familiar; en fin, es el espacio donde se define la visión del mundo y el universo; es decir, son tiempos y espacios genealógicamente culturales.

Así, los espacios físicos y temporales destinados al ocio se llenan con el capital cultural de los habitantes, se nutren de él, lo reproducen y actualizan, generando referencias básicas de la identidad, la cual se expresa en espacios y tiempos interiores y exteriores, con experiencias individuales y colectivas; es de hecho, lo que nos permite entender el ocio como una experiencia cultural, explicar el sentido de una banca o una hamaca en un jardín, la sombra de un portal o una ramada en una casa, el arreglo con flores y aves de un solar o del patio de una vecindad, o la presencia de sillas en la banqueta fuera de las casas.

Lo mismo ocurre con el disfrute de lugares, entornos y paisajes naturales, muchos de ellos dedicados a labores del campo o acuáticas, ya sea bajo figuras colectivas o individuales, no importa si los que disfrutan son los mismos que en ellos trabajan o no, se trata de tiempos distintos en espacios cuyas características son procesadas y retrabajadas culturalmente en el tiempo libre, en los ratos de ocio, donde se producen y reproducen cotidianamente identidades que se ligan a geosímbolos (montañas, ríos, mar, senderos) y a lugares de alta significación para cada comunidad (Giménez, 2002).

En las ciudades –consideradas como grandes construcciones artificiales, muchas con antecedentes seculares–, ocurre un proceso particular que hace que cada ciudad sea distinta y que su configuración cambie con el tiempo, ello debido a que



Es en los ratos de ocio y recreación donde se define la visión del mundo y el universo; es decir, son tiempos y espacios genealógicamente culturales.



Afortunadamente, el espacio público aún se concibe como patrimonio de los ciudadanos.

son lugares concentradores del poder y de la resistencia, lo que las hace sumamente sensibles a los cambios políticos, económicos, sociales y culturales; por ello, su estudio nos obliga a ejercitar una especie de arqueología para descubrir las huellas de sus formas originales y las diversas maneras en que se ha buscado imponer un determinado *orden urbano*, ya sea como expresión de las instituciones, empresas y grupos que han detentado el poder, o de las formas culturales de resistencia, impugnación, o emancipación ciudadana del poder dominante.

Esto significa que en general los espacios urbanos contienen una dualidad de signos: unos enfatizan el poder: lo normativo y restrictivo (obligaciones y negocios), y otros la libertad: lo ciudadano y lo lúdico (derechos y placeres). Tal apreciación debe considerar que tal dualidad es resultado de procesos anteriores, algunos muy antiguos, que

se mezclan con el presente, y que por tanto requieren de un proceso de interpretación y reinterpretación de la realidad en un momento y en un lugar históricamente determinado; en esta labor, una guía básica es la unidad que presenta el espacio público con la ciudadanía (Borja, 2003).

Tiempo histórico del espacio libre

Quien lo diría. Con íntima tristeza reaccionaria, caigo en la cuenta de que la ciudad, que por primera vez se autocomplace en su monstruosidad en la novela de Fuentes, es la ciudad doméstica y apacible de mi infancia. (...)

Gonzalo Celorio: *México, ciudad de papel*, 1996.

Las ciudades muestran una amplia gama de procesos que permiten identificar las formas que asume el tiempo libre en el espacio urbano, en particular en el que se conoce como *espacio público* (principalmente la calle); el cual a pesar de haber sufrido transformaciones importantes en su morfología y en sus atributos, aún hoy se concibe como patrimonio de los ciudadanos –a diferencia del *espacio privado* (zonas exclusivas y diversos géneros de edificios)–, tiene un carácter de libertad que incluye a propios y ajenos, es de todos los que están y han estado en él, y por ello se considera una *espacio libre* que opera en distintas dimensiones y articula prácticamente la ciudad con la ciudadanía: propicia la socialidad y la convivencia, brinda lugares, entornos y paisajes para el tiempo libre, el ocio, la recreación y el disfrute ciudadano, lo cual nos remite a una reinterpretación particular de la cultura urbana que hemos definido como *urbanización sociocultural* (Tena, 2005).

En este sentido, la historia nos muestra diferentes caras y etapas del proceso de configuración del espacio público y su sentido cultural, hay evidencias de que en ciertas épocas y regiones, han habido ciudades que expresan una gran atención a la «felicidad de los ciudadanos» (Aristóteles, 300 a.C.) y con ello al tiempo libre; es el caso de algunas ciudades griegas, romanas y mesoamericanas, donde se aprecia una alta disposición de espacios públicos y edificios destinados a la socialidad, el disfrute y el ocio de los ciudadanos libres (entonces sólo las clases dominantes); disposición que difícilmente muestran las oscuras ciudades medievales: encerradas con murallas, donde también los templos y palacios enclaustran las artes, barreras que no pudieron contener la crisis feudal y la corrupción del clero que denunciaron los reformistas protestantes.

Por ello, la estética y su expresión urbana fue uno de los principales motivos del Renacimiento (s. XIV-XVI), en cuyo seno se consolidaron los burgos y los burgueses,³ floreció el mercantilismo y

³ Ciudades medievales con habitantes libres, no eran nobles ni siervos, sino artesanos y comerciantes.

se identificó al Estado con el pueblo, ambiente al que pronto se sumó la imagen de un nuevo orden urbano que apeló a la recuperación de la ciudad feliz –como la Utopía de Moro (1515)–, aspiración que encontró una peculiar expresión en las primeras ciudades coloniales de América Latina (Santa Fe de México por Vasco de Quiroga), donde además se remodelaron y fundaron nuevas ciudades, dotadas de grandes áreas públicas con una clara intención de dominio, normativa y estética, cualidades y escala que ensalzaron a los conquistadores e impusieron reglas urbanas que incorporaron al ciudadano como un actor central en el nuevo escenario que ofrecía el espacio público.

El impulso renacentista se enriqueció con los aportes liberales y racionalistas que modelaron la época de la Ilustración (siglo XVIII o de Las Luces) y el Estado nacional, configurando un entorno de grandes cambios sociales que cobijaron la Independencia de Estados Unidos (1775-1783), acunaron la Revolución Industrial (1780-1850) y agitaron la Revolución Francesa (1789-1799), cuyos efectos políticos, económicos, técnicos, sociales y culturales motivaron la emergencia del pensamiento moderno del siglo XIX, en particular las nuevas nociones de orden y libertad, y con ello, sus expresiones espacio-temporales; de allí que, en 1867, Ildefonso Cerdá formulara la primera teoría de la ciudad: el Urbanismo.

Por lo anterior, la ciudad neoclásica es rica en expresiones duales o *dialógicas* (Morán, 1990), unas orientadas a la reconfiguración industrial y el control del espacio urbano –y por tanto de las prácticas sociales–, y otras que apelan a la libertad y la emancipación, las cuales encontraron como escenario privilegiado el espacio público, no sólo como signo de las libertades políticas arrancadas a las clases dominantes, sino como parte del proceso sociocultural que aportó un carácter moderno al tiempo libre, lo materializó y lo hizo una aspiración social que alcanzó a las clases y grupos sociales subalternos, ejerciéndose en las nuevas formas que adoptó el espacio público: calles, bulevares, galerías, pasajes, paseos, plazas y jardines, mismos que propiciaron una nueva cultura urbana, con nuevos personajes, modas, lugares de encuentro, intercambio y socialidad (Berman, 1982), ampliando el uso tradicional del espacio público ligado a la vida ceremonial y festiva, hasta instaurar la dinámica urbana de la vida moderna.

Además, la ciudad moderna fue la cuna de las luchas obreras por la reducción de la jornada de trabajo y el aumento del salario, cuyo avance implicó el aumento del tiempo libre y una mayor capacidad de consumo de bienes y servicios; también, fue el lugar privilegiado de las grandes industrias, la tecnología y las nuevas formas del mercado, la comunicación, el transporte, la cultu-



La historia nos muestra diferentes caras y etapas del proceso de configuración del espacio público y su sentido cultural.



En el espacio público cobra sentido el estatus y el esfuerzo del trabajo: vestir a la moda y comer bien, salir a la calle, convivir, apreciar el arte y ser, al fin, un ciudadano moderno.

ra, las artes, los juegos, las diversiones y los deportes. Con la iluminación eléctrica la ciudad moderna dio continuidad al día y la noche, sacando de la «oscuridad» la vida nocturna para incorporarla a la producción, al mercado y al disfrute social, generando nuevas formas de control político y administrativo; la luz artificial también rompió las viejas barreras del tiempo y el espacio, dando un nuevo impulso al desarrollo industrial, las comunicaciones y la información, propiciando nuevas formas del arte, como la literatura, la fotografía y el cine, lo que motivó el nacimiento de las llamadas *industrias culturales* (Adorno, 1969).

Por tanto, la naciente ciudad moderna impuso a los ciudadanos nuevas condiciones para el desarrollo de la vida urbana, abriendo y cerrando el espacio público con elementos que lo modelan en forma contradictoria, por un lado lo amplían y socializan, y por otro lo acotan y restringen las libertades; la ciudad se hace cosmopolita y se exhibe como síntesis del mundo: modernos edificios, transportes, avenidas, calles, banquetas, vías férreas y terminales, amplía el horizonte del tiempo libre en el espacio público, generando nuevos lugares para estar, soñar y hacer realidad los sueños, alcanzar las promesas ilustradas del progreso y el romanticismo, de manera que el espacio público es donde cristaliza y cobra sentido el estatus y el esfuerzo del trabajo: vestir a la moda y comer bien, salir a la calle, convivir, acudir a lugares públicos, apreciar el arte y ser, al fin, un ciudadano moderno.

Soy un efímero y no demasiado descontento ciudadano de una metrópolis que se juzga moderna, porque todo gusto posible ha sido eludido en el mobiliario y en las fachadas de las casas, así como en diseño de la ciudad. No señalarían aquí ustedes huellas de ningún monumento de superstición. ¡Moral y lengua han sido reducidas, al fin, a su expresión más simple! (...) Arthur Rimbaud: «*Iluminaciones*» (fragmento del poema «Ciudad», 1875).

Así, la ciudad moderna nace simbolizando la libertad, pero simultáneamente, a los nuevos espacios y tiempos ciudadanos se oponen el orden y el control, aun para pensadores revolucionarios como Fourier, Owen, Proudhon o Cabet, quienes arman proyectos urbanos (ciudades utópicas) que aspiran a la armonía social; sin embargo, sus formas, edificios y calles son selectivas, limitan el uso libre de los espacios y se diseñan para un determinado número de habitantes, como el «Falansterio» o «Icaria», modelos que buscaron crear una nueva sociedad basada en un distinto orden urbano.

El siglo XIX concluyó con una monumental transformación urbana, después de una vigorosa secuela de intervenciones en las principales ciudades europeas y norteamericanas durante la segunda mitad del siglo: Londres (1851), París (1853-1869), Barcelona (1859), Viena (1889) y Nueva York (1853), las cuales fueron sometidas a un intenso proceso de modernización basado en la transformación y ampliación del espacio urbano, que incluyó la incorporación de los mayores avan-

ces tecnológicos para el diseño arquitectónico, urbano, industrial, comercial y artístico, aprovechando el foro que le brindaron las famosas y representativas Exposiciones Universales.

Las iniciativas modernizadoras fueron desarrolladas con gran éxito gracias a dos situaciones extremas: la poca regulación en Estados Unidos, mientras que en Europa fue necesario instaurar la política del «poder público fuerte», cuyo ideólogo fue el barón Georges Haussmann, la cual constituyó el instrumento básico para implantar el proyecto más ambicioso de modernización en París, imponiendo una severa normatividad que debía acompañar las nuevas formas de la ciudad.⁴

La obra de Haussmann expuesta en sus memorias (1890-1893), fue procesada teóricamente por Eugène Hénard en la primera década del siglo XX, quien concibió la ciudad con base en los problemas técnicos de la circulación y cuya tipología fue el fundamento para la planificación: sus «ciudades del futuro» se estructuran en varios niveles y abandona el suelo como plano de referencia, dando respuesta a la escasez de terreno, la higiene y el ahorro de tiempo en los traslados.⁵ En Estados Unidos este nuevo paradigma tenía como antecedente la torre de Manhattan (1853), pero fue Louis Sullivan quien desde 1890 abrió el proceso de construcción de rascacielos, cuya difusión modificó radicalmente la forma y el paisaje urbano en las principales ciudades del mundo, generando un intenso proceso de redensificación que impactó el espacio público y las prácticas urbanas.

Así, el siglo XX nace con los procesos de modernización y verticalización de las ciudades, en un marco de revoluciones sociales y guerras mundiales, pero guiados por la búsqueda racionalista de un nuevo orden urbano y arquitectónico enfocado a la higiene, la eficiencia y la productividad; visión que por un lado, alentó la creación de *ciudades jardín* ideadas por Howard en 1898, y por otro, las *ciudades industriales* propuestas por Tony Garnier en 1917; a ello se sumó un acentuado interés estético y tecnológico que cristalizó, en 1919, en la escuela de la Bauhaus, y luego, desde 1928, en la visión funcionalista de los Congresos Internacionales de la Arquitectura Moderna (CIAM), cuyos principios y dispositivos técnicos afectaron severamente a las ciudades históricas y propiciaron nuevas configuraciones urbanas que limitaron aún más el espacio público y el tiempo libre.

Entre los personajes más radicales de esta corriente destaca Le Corbusier, quien ya había definido la casa como «máquina de habitar» y concebía a la ciudad como un «instrumento de trabajo» basado en rascacielos y medios de circulación, incluso en 1925 propuso «derribar los centros históricos» de las ciudades (Kruft, 1985: 683). Así, en la Carta de Atenas (CIAM, 1933), siguiendo a Hénard y a Garnier, expuso un modelo racional de ordenamiento para enfrentar el «caos urbano», donde es-

tablece cuatro funciones básicas: *habitación, trabajo, esparcimiento y circulación*, las cuales son sometidas a un principio de zonificación donde cada función debe ocupar una zona en la trama urbana, oponiéndose a la diversidad y al carácter polifuncional de la ciudad; además la vivienda debía aislarse de la calle, considerada como un elemento destinado sólo a la circulación.

Al respecto es interesante observar que cuando Le Corbusier se refiere a la función de *esparcimiento*, la asocia directamente a lo que denomina «superficies libres», ya sean baldíos (terrenos no construidos) y jardines ligados a las viviendas (aledaños o distantes), cuya función es «ser la sede de las

⁴ Las obras de modernización en París fueron monumentales: extendió la ciudad a la periferia y se realizaron obras que fueron más allá de la «imagen urbana», con edificios de habitación, gobierno, educación, artes, monumentos, ejes viales, puentes, sistemas hidrosanitarios y de transporte mecanizado, entre otros.

⁵ Con ello, sus teorías de planificación constituyen una base decisiva para la primera mitad del siglo XX, de tal suerte que el pensamiento de Le Corbusier no se puede comprender sin este planteamiento.



El siglo XX nace con los procesos de modernización y verticalización de las ciudades.



La ciudad posmoderna y global que se impone en nuestros días, es depositaria de una gran complejidad.

actividades colectivas de la juventud y proporcionar un terreno favorable para las distracciones, los paseos o los juegos de las horas de descanso». También clasifica las «horas libres» (periodos de esparcimiento individual y colectivo), en tres categorías: *diarias* (próximas a la vivienda), *semanales* (de orden regional) o *anuales* (con viajes fuera de la ciudad y la región), pero se limita a las áreas verdes, bosques, playas y espacios deportivos, enfatizando la necesidad de transporte masivo para llevar a la población a los destinos recreativos semanales y anuales (Le Corbusier, 1933: 66).

Antes de concluir la primera mitad del siglo XX la visión funcionalista ya había perdido adeptos, por ejemplo: Frank Lloyd Wright, discípulo de Sullivan, proponía una versión distinta de la ciudad jardín, una especie de «ciudad-rural» (*Broadacre-City*, 1932) basada en una peculiar visión naturalista, con aplicaciones de alta tecnología para la agricultura, la industria y las comunicaciones; por otro lado, en Europa se reposicionó el tema de la identidad y el valor histórico de la ciudad, atendiendo al patrimonio artístico, arquitectónico y al contex-

to urbano que involucraba a la población residente, lo que motivó proyectos urbanos alternativos en Italia, Francia, Inglaterra, Austria y Bélgica.

Al finalizar la Segunda Guerra Mundial, en el oeste de Estados Unidos surgió un fenómeno urbano nuevo y determinante: *Las Vegas*, en el Estado de Nevada,⁶ ciudad que abrió su primer casino en 1946 y en 15 años se convirtió en una *ciudad-espectáculo*, que no sólo colocó el giro de las apuestas al frente del negocio del entretenimiento, sino que lo lanzó como líder del proceso de urbanización, motivando un giro radical en la concepción arquitectónica y urbana del final de la década de 1960 (Venturi, Izenour y Scott Brown, 1977). También en 1955, *Walt Disney Productions* abrió su primer parque de diversiones en Anaheim, California: *Disneylandia*, convertido en el principal centro de atracción turística de Estados Unidos, formato que inauguró la modalidad de *parques temáticos* y actualmente cuenta réplicas en otros estados y en Europa.

Entre 1950 y 1970, con la planificación, se acentuó el proceso de modernización, dominada por la visión funcionalista que promovió la zonificación de las ciudades bajo el liderazgo de la industrialización y el transporte –terrestre, aéreo y marino–, lo que alentó el crecimiento urbano y obligó a redefinir centros económicos, usados como referencia para crear núcleos diferenciados: industriales, comerciales, negocios, hospitales, residenciales, ciudades universitarias y deportivas, lo que limitó el espacio público y confinó el tiempo libre a espacios monofuncionales. Por otro lado, tanto la visión patrimonialista como la sociológica, pusieron en valor la continuidad histórica y la identidad, motivando proyectos de regeneración urbana para la protección y recuperación de barrios y zonas con valor histórico, mismas que revitalizaron el espacio público de algunas ciudades.

El desarrollo de la arquitectura internacional y el impulso a la creación de suburbios residenciales de altos ingresos, se dio junto con la fuerte expansión de zonas de habitación popular, hecho que marcó la pauta del proceso de urbanización y se articuló con la crisis económica y política de la década de 1970, generando un giro importante en la política al dar por concluido el «Estado de bienestar» y adoptar patrones neoliberales, lo que sin duda definió el rumbo del proceso de urbanización que domina hasta la fecha.

A la crisis se sumaron las críticas y las propuestas de las expresiones arquitectónicas posmodernas y las pautas de la globalización económica que surgen en la década de 1980, imponiéndose gradualmente los modelos de planificación estratégica (competencia en y entre ciudades) y del «nuevo

⁶ La ciudad de Las Vegas surge a partir de 1905 cuando llegó el ferrocarril al pueblo de ese nombre, fundado originalmente como aldea de los indios *pauite* y colonizado por sectas de mormones entre 1855 y 1857.

urbanismo», los cuales fragmentan y segregan aun más los espacios urbanos: unos crean megaproyectos urbanos (periféricos o centrales) con patrones ultramodernos de arquitectura internacional, y otros con modelos idealizados de la ciudad pintoresca, selecta y feliz (posthistóricas o posmodernas), cuya proliferación ha sido vista como la *dys-nelandización* y *rousificación* de las ciudades (García Vázquez, 2004). En ambos casos se trata de iniciativas que evaden la regulación urbana y operan con grandes inversiones transnacionales que trastocan el mercado inmobiliario, marcando las pautas a los sectores público y privado que aspiran ingresar al circuito de las ciudades globales.

Así, la ciudad posmoderna y global que se impone en nuestros días, es depositaria de una gran complejidad, ya que experimenta los motivos y los efectos de procesos urbanos que se enfrentaron como antagónicos y que actualmente coexisten en el marco de una gran diversidad urbana, arquitectónica y sociocultural, mostrando tres tipos de escenarios urbanos que se conectan y superponen: *tradicionales*, *modernos* y *posmodernos*.

Los entornos *tradicionales* (centros históricos, barrios y pueblos), aunque mutilados son los heroicos sobrevivientes del buldózer modernizador, forman el archipiélago de viejas islas urbanas en las manchas metropolitanas, se mantienen protegidos por sus habitantes y por algunas instituciones que buscan su regeneración. Por su antigüedad, son los lugares mejor comunicados y equipados, cuyo espacio público ha debido ajustarse a los cambios

de uso del suelo y a las prácticas de residentes y visitantes; enfrentan la degradación e invasión del comercio, la especulación inmobiliaria, la falta y la sobra de políticas públicas, ya que sólo reaccionan selectivamente para hacer museos, tiendas y servicios para el turismo.

Los escenarios *modernos* son los que dominan la mayor parte de la ciudad y su interminable periferia, son portadores de una gran movilidad y dinamismo ciudadano, cuya heterogeneidad es resultado del crecimiento urbano del siglo XX; en ella se ubica la herencia funcionalista que saturó la ciudad de arterias viales y sistemas de transporte que privilegian el uso del automóvil, se caracteriza por contar con arquitecturas cada vez más degradadas en las zonas industriales, de salud y comerciales, así como en las viejas colonias residenciales, fraccionamientos y unidades habitacionales, donde muchas de ellas están en vías de desintegración y otras pocas en proceso de conservación y remodelación; en este complejo escenario también participan los extensos y crecientes asentamientos populares (irregulares y regularizados) producto de la autoconstrucción, la pobreza y la negociación política, ubicados en las periferias de la ciudad, son las *ciudades perdidas* o ganadas.

Y finalmente, los escenarios urbanos *posmodernos* que forman, por un lado, las nuevas y selectas islas metropolitanas surgidas en las últimas décadas, son espacios urbanos estratégicos, bien comunicados y conectados con los servicios urbanos, pero altamente fragmentados, ostentan



Los entornos *tradicionales* (centros históricos, barrios y pueblos) son los heroicos sobrevivientes del buldózer modernizador, forman el archipiélago de viejas islas urbanas en las manchas metropolitanas.



Lugares mejor comunicados y equipados, cuyo espacio público ha debido ajustarse a los cambios de uso del suelo y a las prácticas de residentes y visitantes

grandes arquitecturas «de firma» con alta tecnología y sin referentes identitarios locales o externos (son «internacionales»), forman conjuntos de distinta talla, destinados a edificios corporativos y oficinas de empresas transnacionales, dotados de conjuntos residenciales para ejecutivos de altos ingresos, hoteles *business class*, *malls*, restaurantes, clubes y centros recreativos, elementos que afirman su carácter elitista, su atmósfera cosmopolita y su vocación global; además, las empresas que los promueven y administran imponen sus propias normas de operación y regulación, lo que los hace ajenos al entorno urbano y socialmente excluyentes. Por otro lado, el imperio de los promotores inmobiliarios se complementa con el auge y expansión de grandes campos habitacionales sin carácter urbano, de ciudad; son *asentamientos fantasma* formados con miles de «casas» dispuestas como «crujías-dormitorio» sin la menor intención de habitabilidad, calidad y talla (menos de 40 m²), cuya masividad genera lugares desiertos con actividad de entrada y salida en oleadas de desplazamiento diurno y nocturno; todo ello como resultado de una débil política urbana, sujeta a la especulación, la inversión y la promoción inmobiliaria.

Además de los entornos tradicionales, los espacios urbanos más integrados son, paradójicamente, parte de la obra modernizadora del siglo XX: algunas calles, plazas y parques en colonias y fraccionamientos residenciales, ciertas unidades habitacionales y zonas deportivas, los cuales, con

el paso del tiempo, se han barrializado mostrando varias formas de apropiación del espacio público con prácticas culturales que ocupan el tiempo libre de los habitantes, lo que les confiere un importante signo de poder ciudadano. Pero también en otros espacios, modernos y posmodernos, considerados como «no lugares» (Augé, 1992) por su carencia de contenido y significado sociocultural (bancos, autopistas, aeropuertos), es posible identificar prácticas que recuperan el espacio urbano para el tiempo libre, ratificando su sentido cultural y propiamente ciudadano (Magnani, 1990).

En este contexto, diversos autores han señalado que los cambios inducidos por la dinámica modernizadora y la posmodernidad, han afectado severamente la relación entre el tiempo libre y el espacio público, donde además de los factores propiamente espaciales, existen otros de carácter económico, social y cultural, ligados a la inseguridad, la distancia y el consumo de bienes culturales que desestimulan el empleo del tiempo libre en el espacio público, prefiriendo la casa y otros lugares cerrados destinados al consumo cultural, dada la popularización de la telefonía y los medios electrónicos: radio, televisión, estéreos, video, videojuegos, y más recientemente con la computadora y el Internet, lo que los aísla de la comunidad y aleja de prácticas tradicionales de socialidad.

Esta hipótesis, si bien ha encontrado eco en algunos investigadores que se ocupan del consumo en la sociedad posmoderna (Featherstone, 1991), también ha generado una reacción en otros

que critican la sobrevaloración del impacto publicitario y cuyos estudios muestran la presencia (aún) de una amplia gama de prácticas culturales que no dependen del consumo y sí de la socialidad, lo que cuestiona el hecho de que el tiempo libre esté perdiendo contacto con el espacio público (Magnani, 1990); incluso algunos autores han redefinido las nuevas tipologías urbanas fragmentadas, policéntricas y discontinuas, como Ascher (1995) con el concepto de «metápolis», basado en el transporte de alta velocidad. Es en este contexto del debate donde se inscribe la investigación que realizamos en la Ciudad de México durante el año 2005; se trata de una serie de estudios enmarcados en la temática de la cultura urbana y orientados por el concepto de *urbanización sociocultural* (Tena, 2006), que en este caso se enfocaron al análisis de la relación entre espacio público y tiempo libre, cuya síntesis y resultados preliminares exponemos a continuación.

Espacios libres y tiempos públicos en la Ciudad de México

La ciudad es la gente en la calle
Jordi Borja, 2004

En los apartados anteriores definimos el tiempo libre y el ocio, tomando como referencia el espacio público, partimos de una propuesta que problematiza la dicotomía *tiempo/espacio* bajo dos aspectos que marcan su sentido: uno *libre/público* y otro «no libre» *sujeto/privado*, ello para explo-

rar la condición del *tiempo público* y del *espacio libre*, como propia de una práctica cultural ciudadana, distinta de su contraparte, la condición de *tiempo sujeto*, «no libre» o productivo del *espacio privado*; mostrando dos formas opuestas y complementarias (dialógicas) que acotan el análisis de la dimensión cultural de la ciudad.

También planteamos un panorama general del proceso histórico que ha modelado las formas del espacio público y del tiempo libre en los diferentes momentos de la ciudad, con la idea de ubicar el contexto de las tendencias dominantes y destacar el papel de la relación cultura-ciudad en las prácticas urbanas, mostrando cómo la ciudad contemporánea ha desbordado los límites del orden, la producción y los ámbitos de lo privado, afectando el espacio público y con ello los grados de libertad de la ciudadanía, factores que, por un lado, desestima la planificación y aprovecha el capital y, por otro, abre opciones a la resistencia que recuperan y resemantizan el espacio público para la ciudadanía como tiempo libre.

Ahora veremos brevemente la forma en que la investigación realizada propone nuevas interpretaciones de los procesos y espacios urbanos, referidas tanto a las prácticas culturales que caracterizan e identifican los espacios urbanos, como a los dispositivos espaciales que reivindicán, arman y proyectan a la ciudadanía, sometiendo a prueba la hipótesis de la pérdida de actividad social en el espacio público y la preferencia por el empleo del tiempo libre en el espacio privado (doméstico, comercial y recreativo).



Los espacios urbanos, como a los dispositivos espaciales que reivindicán, arman y proyectan a la ciudadanía, sometiendo a prueba la hipótesis de la pérdida de actividad social en el espacio público.



Lugares que convocan a la ciudadanía y los acogen en los diferentes espacios de su vida cotidiana.

Cabe señalar que la investigación se realizó durante el año 2005 como parte del Programa «Ciudades y procesos urbanos» del IPN y se desarrolló gracias a la labor de un equipo de investigadores que incluyó tesisistas, becarios y estudiantes en servicio social. Los métodos empleados se basan en la etnografía urbana y los casos seleccionados fueron tres entornos urbanos diferentes y emblemáticos de la ciudad de México: el corredor Zócalo- Alameda- Plaza de la República, la Zona Rosa y la colonia Santa María la Ribera.

Paseos entre el corazón y la memoria: Zócalo-Alameda-Plaza de la República⁷

*El Viejo Centro
se anuda sin nadie la corbata
como un anciano digno,
feliz la camisa reluciente,
orgullo de ser varón
de esta parte del mundo
donde engendró la vida.*
Vicente Quirarte, 1999.
«Viejo Centro», último verso.

En la gran Ciudad de México existen lugares que convocan a la ciudadanía y los acogen en los diferentes espacios de su vida cotidiana, incorporándolos a su historia con su propia experiencia; los espacios ciudadanos son calles, plazas y jardines, donde la gente camina, reposa, se encuentra y

entretiene, son espacios públicos y libres del tiempo que recrean la vida formando atmósferas, ambientes y experiencias particulares, que se perciben cuando uno anda por el Centro y va del Zócalo a la Plaza de la República pasando por la Alameda.

Estos espacios públicos monumentales están dispuestos de tal forma que describen un corredor, un sistema socioespacial diferenciado que parte del Zócalo al poniente de la ciudad cuya ruta se forma con la calle de Madero y las avenidas Juárez y De la República. Está integrado por tres grandes escenarios-actores que contienen la historia de la ciudad de México y condensan los tiempos –histórico y libre– en una trama política, económica y sociocultural que ratifica la centralidad y vitalidad de esta parte de la ciudad. Se trata también de un eje clave en la estructura urbana de la ciudad, donde hay continuidades y discontinuidades, tanto en el tejido urbano como en el sociocultural, que no sólo la arman espacialmente sino socioculturalmente, ya que acogen significativamente el tiempo libre de los ciudadanos, los recrea y favorece su desarrollo individual y colectivo, su ciudadanía.

El corredor inicia en un espacio público, único y monumental: el Zócalo (antigua Plaza de los palacios y desde hace mucho de la Constitución), considerada como el corazón de la ciudad de México y la nación, está presidido por diversos conjuntos arquitectónicos que encarnan y simbolizan los dis-

⁷ Esta parte de la investigación estuvo a cargo de Zulema Pérez Cortés, becaria PIFI y tesisista de Maestría.

tintos poderes del país. Al norte el poder religioso con la Catedral y el Sagrario Metropolitano; al oriente, el poder político del Estado y el Derecho, con el Palacio Nacional y la Suprema Corte de Justicia; al sur el poder político local con los edificios del Gobierno de la ciudad y el antiguo Ayuntamiento («policía y buen gobierno»), y al poniente el poder económico con el Portal de Mercaderes y el Monte de Piedad.

Es en este contexto donde la plaza se reivindica como símbolo del poder ciudadano y la resistencia de los sectores populares, escenario donde los distintos actores dan vida y recrean el corazón de la ciudad de México a través de múltiples actividades –económicas, cívicas, religiosas, políticas y culturales–, reforzando su identidad mediante un imaginario conformado por lo cotidiano, festivo, lúdico y onírico colectivo, que amalgama la mayoría de estas prácticas y permiten a los habitantes de la ciudad compartir y convivir con los iguales y con los «otros» (distintos, de adentro y de afuera), en un espacio que propicia encuentros y desencuentros entre actores, cuyas prácticas son una muestra de la diversidad social que es capaz de concentrar este singular y significativo espacio público.

El primer tramo del camino se desarrolla en la elegante y ecléctica calle de Madero (antes Plateros), parte de los bulliciosos portales del Zócalo y termina donde posan cuatro cuerpos emblemáticos: la Casa de los Azulejos, el templo de San Francisco, la Torre Latinoamericana y el edificio Guar-

diola, imagen que captó López Velarde: «Plateros fue una calle, luego una *rue*, y hoy es una *street*» (Celorio, 1996); en el trayecto la calle ofrece una gran variedad de estilos arquitectónicos que alojan diferentes tiendas (muchas joyerías), restaurantes, hoteles, bares, iglesias, antros y oficinas (varias de abogados); se trata de un escenario dispuesto para el peatón, para el goce visual, los sueños y los antojos: vitrinas, ventanas y pórticos arman el espectáculo que atrae la mirada, detiene el paso y seduce, conecta la calle con los mundos interiores, donde la vida cambia aunque sea por un instante, y más si se traspasa el umbral como hicieron los que salen. Madero, es un paraíso del peatón que hace el tiempo libre.

La transición entre Madero y Avenida Juárez está marcada por la apertura a un gran espacio libre en diferentes planos: primero, el cruce del hipertransitado Eje Central «Lázaro Cárdenas» (antes San Juan de Letrán) que une Churubusco con Lindavista. El segundo, se forma con un perfil discontinuo de fachadas que se abre pleno de sur a norte, donde se tiende la plaza del Palacio de las Bellas Artes, custodiado por dos «pegazos» que emergen de jardines recortados; atrás se asoma el hemicycleo a Juárez entre el follaje de la Alameda Central; y en el horizonte, al poniente, la silueta del Monumento a la Revolución.

Actualmente, la vieja y tradicional Alameda Central es un espacio público rico en significados y prácticas culturales, con una continuidad territo-



Escenario donde los distintos actores dan vida y recrean el corazón de la Ciudad de México a través de múltiples actividades, reforzando su identidad mediante un imaginario conformado por lo cotidiano, festivo, lúdico y onírico.



El espacio público propicia encuentros y desencuentros entre actores, cuyas prácticas son una muestra de la diversidad social.

rial e histórica que define un espacio complejo con grandes contrastes, matices y diversas discontinuidades, algunas de ellas producto de la huella de generaciones y épocas por las que ha pasado la capital. Los contrastes se manifiestan en los distintos ambientes que contiene y los que se generan en su entorno inmediato, donde unos se mantienen y otros han cambiado más desde los sismos de 1985, cuando fueron devastados diversos inmuebles y dejaron grandes baldíos, ocupados paulatinamente por modestos espacios públicos y espectaculares espacios privados.

El entorno edificado de la Alameda se caracteriza por la diversidad arquitectónica y funcional, en él destacan: la iglesia y la plaza de la Santa Veracruz que con la parroquia de San Juan de Dios, San Hipólito y San Francisco –herencia del ambiente religioso de otras épocas–, armoniza con la arquitectura colonial del Hotel Cortés y la Casa de los Azulejos, pero contrastan con el flamante edificio de Correos y el del Banco de México, y aún más con los que inauguran la época moderna: El Guardiola, La Nacional, la Torre Latino Americana, la Secretaría de Hacienda y Crédito Público (SHCP), y con los más recientes que ensalzan el impacto de la globaliza-

ción en este entorno: Sears, Plaza Juárez y el Hotel Sheraton, conjunto al que se suman diversas tiendas y restaurantes para formar un ambiente comercial y de negocios que satisface el gusto «global» y cosmopolita de las élites.

De otra forma participan: el Museo Mural Diego Rivera, el Centro Cultural José Martí, el Laboratorio de Arte Alameda, el Callejón del Arte, el Centro Cultural de la SHCP, el Museo Nacional de la Estampa, el Museo Franz Mayer, el extemplo Corpus Christi (hoy FONART), el Palacio de Bellas Artes, el Teatro Hidalgo, la Plaza de la Solidaridad y las distintas librerías, que en conjunto soportan una *mancha cultural* que dialoga con otros conjuntos y cuyas prácticas definen un espacio de entretenimiento que se articula con el ambiente de ocio que inspira la Alameda, donde se recrea la vida cotidiana a través de una gran variedad de visitantes frecuentes y eventuales: empleados, vecinos, amigos, novios, estudiantes, cazadores furtivos, familias y paisanos, cuya nutrida presencia atrae a boleros, billeteros, vendedores, mimos, músicos, curanderos, predicadores, barrenderos, danzantes, caricaturistas y policías montados, entre otros personajes que nutren los paseos cotidianos y las ferias dominicales de la Alameda Central, pintando su atmósfera lúdica y festiva.

Así, la Alameda constituye un espacio público donde se puede trabajar, vender o comprar *libremente*, pero sobre todo accede a la apropiación de la ciudadanía en su tiempo libre, aspecto que amalgama y da sentido a todo lo demás, ya que propicia el encuentro de la gente y conforma un paseo tradicional que simboliza el esparcimiento y la convivencia de los distintos estratos sociales, lo que refuerza su carácter popular y modela una gran variedad de identidades de los habitantes de la capital; lo que contrasta con la vigilancia y el control de algunos lugares que la globalidad ha instaurado en su entorno inmediato.

El trayecto sigue por avenida Juárez donde encuentra un espacio que forma la vieja mancha cultural de periodistas y atraviesa el magnífico Paseo de la Reforma para continuar en la breve avenida de la República que remata en la plaza del mismo nombre y cuyo principal motivo es el Monumento a la Revolución; se trata de una gran edificación de triste historia y planta cuadrangular, con detalles de *art decó*, porticada en las cuatro caras y cubierta con una gran cúpula con esculturas; su cuerpo se levanta al centro de una plaza elevada con rampas cardinales, en cuyos ángulos inferiores se ubican bloques de jardines con fuentes, abajo del edificio está un museo y al oeste, una vieja máquina de vapor.

Enclavada en la popular colonia Tabacalera, hija de la primera modernidad urbana del DF, la plaza está rodeada de edificios institucionales que encarnan las promesas de la posrevolución mexicana: la Confederación de Trabajadores de México,

el Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado, la Policía Judicial y la Lotería Nacional para la Asistencia Pública, formando un conjunto solemne, oficial, ligado al ideario del extinto Estado de bienestar, que contrasta con el Frontón México y otros edificios de vivienda, hoteles, restaurantes, cantinas y cafés, que nutren la vida cotidiana de habitantes y trabajadores locales, participa en una intensa dinámica de actos masivos de distinta índole: celebraciones decembrinas, conciertos, bailes, desfiles, marchas y protestas.

Así, la Plaza de la República forma un espacio heterogéneo que combina la historia oficial con el ocio de ancianos, jóvenes, amas de casa, empleados, estudiantes, deportistas y familias locales, quienes han dotado de un nuevo significado al monumento, revalorando el espacio y sus jardines, al que identifican a través de un imaginario del tiempo libre que encuentra poco significado en la reminiscencia del Estado y la Revolución: monumento y memoria, que irónicamente apela a la solemnidad en una plaza ciudadana recreada.

Espacio imaginario del placer: la Zona Rosa⁸

Ciudad enamorada, ciudad pues
para estar sin remedio enamorado
Efraín Huerta: *Circuito Interior*, 1975/fragmento

El disfrute y el goce relacionado con el ocio están implícitos en la colonia Juárez desde finales del siglo XIX, cuando surge al sur-poniente de la ciu-

dad de México (hoy Centro Histórico) como fraccionamiento residencial para la clase alta de la sociedad porfiriana que buscaba habitar fuera de la vieja urbe en espacios «higiénicos y modernos», logrando esa aspiración en una zona cuyo paisaje rural nutría la mirada camino a Chapultepec, Tacubaya o Toluca, con casonas de campo, ranchos y haciendas de gente adinerada, pero también ligada al bullicio dominical de la plaza de toros, los autos y nuevos balnearios.

Así, la colonia Juárez surge como un lugar definido por el imaginario de lo moderno en un espacio urbano vinculado a los lugares de recreo y socialización de la juventud. Es hasta la década de 1960 que esta característica se consolida en una parte de la colonia conocida desde entonces como la Zona Rosa. Se trata de un territorio donde se concentran diversos establecimientos ligados al tiempo libre: restaurantes, cafés, bares, centros nocturnos, cines, hoteles, galerías, librerías y casas de discos, a los que se sumaron una gran variedad de tiendas de ropa y salones de belleza, hasta convertirse en un espacio abierto que promueve la moda en una atmósfera cosmopolita y forma un paseo que prioriza el tránsito peatonal, como en la calle de Génova; caracterizándose como un enclave recreativo de alta significación para el disfrute del tiempo libre de la capital, lo que lo hace un importante atractivo turístico en detrimento de su destino habitacional original.

⁸ Esta parte de la investigación estuvo a cargo de Cynthia M. Martínez Nava, tesista de Maestría.



La breve avenida de la República que remata en la plaza del mismo nombre, cuyo principal motivo es el Monumento a la Revolución; se trata de una gran edificación de triste historia.



Un enclave recreativo de alta significación para el disfrute del tiempo libre de la capital.

Lo anterior está estrechamente ligado a su peculiar ubicación: cerca del centro histórico, entre Paseo de la Reforma y avenida Chapultepec, y servida por el Metro; lo que ha generado que los actores más recurrentes en la Zona Rosa sean los turistas, cuya taleta de divisas y condición temporal, los coloca en el campo de disputa y negociación por el espacio con los usuarios locales más frecuentes, universo que se integra con una amplia gama de jóvenes (estudiantes, empleados, artistas y «gaviotas») y un sector de adultos de ingresos medios y altos, que acuden atraídos por la gente, las tiendas, restaurantes y antros; entre los que se distinguen algunos cuyas prácticas forman circuitos y *manchas culturales* muy definidas: anticuarios y coleccionistas de arte ligados a galerías; los del ambiente *gay* han connotado determinados espacios públicos y privados; o los trabajadores del sector restaurantero que cuentan con lugares de convivencia y recreación nocturna.

La amplia variedad de espacios y actores conforma un rico mosaico de ambientes y prácticas culturales que describen manchas en el territorio, como son las siguientes: la del embellecimiento y cultura

física, formada por gimnasios, peluquerías, estéticas, clínicas de belleza y uñas postizas, tatuajes y *piercing*, ópticas, tiendas de ropa, perfumerías y cosméticos; la de educación y cultura, compuesto por librerías, cines, teatros, auditorios, escuelas primarias y de inglés, secundarias, preparatorias; y el ambiente creado por el hospedaje, la alimentación y los lugares que han originado manchas de *table dance* o antros y los conocidos *after hours*; restaurantes-hoteles y *pink dream* (antros y lugares para *gays*).

De esta forma, todas estas manchas culturales han propiciado la conformación de un imaginario del tiempo libre relacionado tanto con lugares internos (*Sanborns* o *Vips*, la Iglesia de la Votiva, los *Pink Dream* y las calles de Liverpool y Génova) como con externos (Paseo de la Reforma, el Ángel de la Independencia y la Glorieta del Metro Insurgentes) que los ciudadanos gustan visitar y observar frecuentemente, debido a que son significados como sitios placenteros de encuentro, convivencia, ligue y esparcimiento, donde se desarrollan actividades lúdicas, se representa la vida cotidiana y se localiza la fiesta.

Estas características hacen que la Zona Rosa sea identificada como un lugar siempre nuevo, desligado de las referencias populares del país, un lugar cosmopolita que atrae las nuevas tendencias del arte, la moda, la cultura y el ocio; un lugar feliz que se abre al mundo y atrae permanentemente a visitantes nacionales y extranjeros, cuya principal actividad se realiza en el espacio público y durante el tiempo libre de los ciudadanos, ya que es el medio que articula y conforma las diferentes manchas culturales que aquí crea el espacio imaginario del placer de la metrópoli mexicana.

La calle y la ciudad elemental: *la colonia Santa María la Ribera*⁹

(...) Traspuesta la casa de meriendas rituales y panes bautizados, de médicos a domicilio y libros hereditarios, la ciudad entera metida en la metonimia de mi calle: el estanquillo, el carrito tintineante de paletas heladas, el coche distraído y esporádico que suspende el juego pero sortea las porterías (...) Y traspuesta la calle, la ciudad elemental: (...).

Gonzalo Celorio: *México, ciudad de papel*, 1996.

La colonia Santa María la Ribera tuvo su origen a finales del siglo XIX, fue concebida con los cánones modernos como una colonia residencial destinada a la clase media porfiriana, deseosa de mejorar su condición social y económica, la integraban el sector ilustrado, pequeños industriales, comerciantes, religiosos y burócratas. Sin embargo, paulatinamente la colonia fue perdiendo su distinguido estatus social debido a la muerte de su población original, así como por el abandono y deterioro de muchas de sus edificaciones.

⁹ De esta parte de la investigación se encargó Alejandra Lara Rodríguez, becaria PIFI y tesista de Maestría.

Actualmente, la colonia conserva su carácter habitacional y en ella se identifican tres ambientes culturales que toman como referencia la vocación de sus establecimientos, los actores y las prácticas urbanas que se realizan en cada una. El primero es el centro de barrio, donde se localiza la mayoría de establecimientos que satisfacen las necesidades materiales y espirituales de los habitantes de la colonia: el Mercado de la Dalia, la Iglesia del Espíritu Santo y una amplia gama de pequeños comercios de carácter barrial. Ésta es una zona donde se identifican los principales senderos que utiliza la población local en sus trayectos cotidianos, a lo largo de los cuales se definen «paradas», puntos de encuentro y pedazos de barrio, donde se establece el contacto vecinal y se genera el intercambio informal de información local, chismes, problemas y propuestas.

El segundo ambiente está definido por la Alameda de Santa María, es la zona recreativa y cultural, en torno de la cual se ubican diversos establecimientos: el Centro de Estudios Superiores Franco-Mexicano, el Colegio Hispano-Americano, el Museo Nacional de Geología, el Museo del Chopo y la Cantina Zacatecas, entre otros lugares, donde se observa un ambiente más dinámico debido a la presencia dominante de niños y jóvenes estudiantes locales y procedentes de otras partes de la ciudad; la Alameda es el principal lugar de en-

cuentro y convivencia de los habitantes de la colonia, sus principales usuarios son familias y adultos en plenitud, quienes se han apropiado del espacio en sus paseos cotidianos, ya tradicionales, además es un lugar de encuentro de parejas de novios, vecinos y amigos, quienes conviven y conversan mientras los niños juegan en los andadores.

Al sur de estos escenarios y separado por el Eje 1 Norte, Alzate, se encuentra la zona habitacional y escolar que se caracteriza por la existencia de comercios y tiendas de autoservicio (Comercial Mexicana y Walt Mart), que junto con otros de la colonia San Rafael (como el mercado de San Cosme) son usados por los habitantes de esta parte de la colonia para el abasto doméstico. Esos establecimientos se vinculan espacialmente con la iglesia de la Sagrada Familia (mejor conocida como «de los Josefinos»), el edificio de Mascarones, el jardín San Cosme y las escuelas secundarias y primarias de la zona, ello ha provocado que sus moradores se vinculen poco con el resto de la Santa María la Ribera.

Los ambientes culturales anteriores han propiciado que el tiempo libre en la Santa María la Ribera se caracterice por dinámicas distintas pero articuladas: una dinámica local fuerte, de carácter centrípeta que atrae la actividad al interior de la colonia y de cada zona, siendo propiciada por el uso habitacional y animada con pedazos de barrio: tiendas, restaurantes, cafeterías y otros lugares.



En la Alameda de Santa María se vive un ambiente muy dinámico, en ella conviven todos.

res de gran tradición, así como por la instalación de una gran cantidad de empresas que dan empleo a propios y ajenos, actividades que se asocian con diversos sitios de ocio: billares, salones de baile y cantinas. La otra dinámica, más general y abierta, centrífuga, se caracteriza por los museos y la Alameda de Santa María la Ribera conocida por su importante kiosco morisco, considerado como elemento emblemático de la colonia que se integra al imaginario del tiempo libre: a la salida de la escuela, el encuentro de compañeros, así como por la reunión y la convivencia de distintos tipos de ciudadanos que se ven atraídos por este paseo tradicional, dotado de amplias áreas verdes y enmarcada por los museos, residencias y mansiones de principios de siglo, que han creado un ambiente cultural que evoca su romántico pasado porfiriano, pero que se nutre de la vida barrial.



La mayor parte de la gente no ocupa su tiempo libre en espacios cerrados (domésticos o de otro tipo), lo hace en el espacio público.

Del espacio público y el ocio al entretenimiento masivo

¡A lo nuestro ciudad!, lo que nos pertenece,
lo que vierte alegría y hace florecer júbilos,
risas, risas de gozo de unas bocas hambrientas,
hambrientas de trabajo y orgullo de ser al fin varones
en un mundo distinto.

Efraín Huerta: «Declaración de Odio» (fragmento), 1937

A la visión de las prácticas urbanas asociadas al tiempo libre, propuesta por el modelo globalizador (neoliberal) y que trata de imponer la gran industria del entretenimiento, se debe anteponer una visión que permita identificar y valorar las prácticas urbanas que aprovechan el espacio público, lo arman y le dan sentido; para ello se requiere descubrir las formas culturales que modelan los procesos urbanos, como parte de las estrategias que permanentemente construyen los ciudadanos para hacer la ciudad en su tiempo libre, disfrutarla, formar espacios públicos dedicados al ocio más que al negocio, donde la vida es sin duda placentera, más rica y valiosa, y la ciudad más nuestra.

Ese tiempo libre, que al transformarse en tiempo público, con el paso de los años ha construido lugares y creado escenarios como plazas, jardines, teatros al aire libre, parques y calles, donde los ciudadanos se encuentran cotidianamente, conviven y comparten esas fracciones de espacio y tiempo urbano en colectividad, desplegando una infinidad de sensaciones, pensamientos y actividades, la mayoría lúdicas y de esparcimiento, que amalgaman y dan sentido al consumo, la religiosidad, el arte, pero sobre todo al paseo y la sociabilidad que se establece entre familias, grupos de amigos y personas, forjando un imaginario que se entretreje con las características físicas, sociales y culturales de cada sitio.

Un imaginario que emana de la arquitectura del espacio urbano, compuesto por una trama de múltiples significados y valores simbólicos del lugar, entretrejada de costumbres y leyendas, experiencias de sus habitantes y personajes, de historias, olores, sonidos, colores, texturas, escalas y geosímbolos, por medio de las cuales los ciudadanos conforman un sentido de pertenencia, adscripción y arraigo hacia el espacio libre, ya sea como una extensión de su hogar, o como un lugar apropiado y alternativo.

Es así como el tiempo libre ha construido una gran variedad de espacios públicos en la ciudad de México, entre los que destacan, por su fuerza y monumentalidad: el Zócalo, la Alameda Central y la Plaza de la República, así como las calles que los unen y los lugares que estructuran el entorno y motivan la experiencia de la libertad del tiempo y el espacio.

Este proceso de urbanización también se aprecia en territorios más integrados que asumen y reproducen una identidad urbana que se trans-



De esta forma, todos estas manchas culturales han propiciado la conformación de un imaginario del tiempo libre relacionado tanto con lugares internos.

mite a los ciudadanos en formas diversas y con prácticas distintas, como en la Zona Rosa y la colonia Santa María la Ribera, cuyos espacios públicos nos muestran la forma en que la ciudad, esa parte de ella, propicia el ocio y como éste urbaniza socioculturalmente la ciudad al formar no sólo identidades, sino ciudadanía que en la práctica cotidiana se apropia de la ciudad de México.

Así, cada uno de los sitios muestra antecedentes, características y dinámicas socioespaciales diferentes, producto de su desarrollo y transformación, que ahora definen contextos urbanos diferenciados, pero necesariamente articulados con la dinámica cultural que se teje con el espacio público de la ciudad de México. En cada uno de ellos pudimos constatar un hecho que no deja de ser sorprendente: la mayor parte de la gente no ocupa su tiempo libre en espacios cerrados (domésticos o de otro tipo), lo hace en el espacio público.

La constatación de la hipótesis que guió el trabajo, permite no sólo abrir un campo de exploración distinto en materia de cultura urbana, donde es necesario caracterizar mejor los escenarios urbanos contemporáneos, ya que no sólo actúan como lugares donde tiene lugar la experiencia ciudadana, sino que la generan; es decir, la ciudad y sus espacios operan como actores fundamentales en la producción de significados que inducen prácticas socioculturales, lo que motiva una reinterpretación de los cambios urbanos y sus efectos.

Por otro lado, la investigación permitió identificar diversas tendencias que arman y estructuran el consumo cultural en forma masiva, basadas en una interpretación productiva (rentable) del tiempo libre que ha generado toda una estrategia orientada a nutrir el capital de la gran industria del entretenimiento que incluye al turismo, la cual disputa el tiempo libre y el espacio urbano de los ciudadanos; bajo esta situación subyacen dos hechos importantes: por un lado, que las formas del entretenimiento masivo se desplazan rápidamente del espacio público al privado y que incluyen formas propias de la cultura popular, lo que tiende a anularlas y eliminar sus efectos ciudadanos; y por otro, que dado el intenso proceso de desindustrialización y la fuerte terciarización de las economías, hoy en día el proceso de urbanización está guiado por la industria del entretenimiento masivo, lo que sin duda tiene y tendrá implicaciones importantes para la ciudadanía, ya que al parecer las tendencias dominantes de la globalización y la posmodernidad ven con simpatía no sólo la desregulación urbana, sino su fragmentación y creciente exclusión social.

Lo anterior, visto como otra hipótesis, ha dado pie a profundizar en estos aspectos del proceso de urbanización sociocultural, perfilando futuras investigaciones al estudio de las formas urbanas del entretenimiento masivo, cuyas evidencias muestran que estamos asistiendo a un proceso de transformación urbana que tiende a ser representado como una recuperación de la idea utópica de la «ciudad feliz», pero acotada por los signo

de la época, lo que implica una puesta en valor de la recreación y el entretenimiento masivo, no sólo como formas urbanas aisladas, sino como modelos urbanos generalizados, de manera que las ideas de *metrópolis*, *metápolis* y *cosmópolis*, son desplazadas por la de «ludópolis» que alientan las fuerzas de la globalización y la posmodernidad para que la ciudad y la ciudadanía jueguen a ser «felices», bajo las reglas, las formas y el sentido del capital ©

Fuentes de consulta:

Adorno, Theodor (1969). *Consignas*. España. Amorrortu editores. 2003.

Aristóteles (384-322 a.C.) *Ética Nicomachea. Política*. México. Porrúa. Colección Sepan Cuantos Núm. 70. 1967.

Augé, Marc (1992). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. España. Gedisa, 2000.

Baigorria, Osvaldo (1995). *Con el sudor de tu frente. Argumentos para la sociedad del ocio*. Argentina. La Marca. BA (Compilación y Prólogo del autor).

Baudrillard, Jean (1968). *El sistema de los objetos*. México. Siglo XXI. 1979.

Berman, Marshall (1982). *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*. México. Siglo XXI Editores, 2000.

Borja, Jordi y Muxi, Zaida (2003). *El espacio público: ciudad y ciudadanía*. España. Electa y Diputación de Barcelona.

Celorio, Gonzalo (1996). *México, ciudad de papel*. México. Tusquets Editores. 1998.

Featherstone, Mike (1991). *Cultura de consumo y posmodernismo*. España. Amorrortu Editores.

Foucault, Michel (1975). *Vigilar y Castigar. Nacimiento de la prisión*. México. Siglo XXI Editores, 1981.

García Vázquez, Carlos (2004). *Ciudad hojaladre*. España. Gustavo Gili.

Giménez, Gilberto (2006). *La cultura como identidad y la identidad como cultura*. México. UNAM, Instituto de Investigaciones Sociales. Texto de la conferencia dictada el 24/09/2006.

Giménez, Gilberto (2001). «Cultura, territorio y migraciones. Aproximaciones teóricas». México. En Revista *Alteridades*, núm. 22, julio-diciembre, 2001. UAM-Iztapalapa. (pp. 5-14)

Huizinga, Johan (1938). *Homo Ludens*. México. Fondo de Cultura Económica, 2005

Ianni, Octavio (1998) *La sociedad global*. México. Siglo XXI Editores. 2004.

Koolhaas, Rem (1978). *Delirio de Nueva York*. España. Gustavo Gili, 2006. Traducción Jorge Sainz.

Kruft, Hanno-Walter (1990) *Historia de las teorías de la Arquitectura*. (Vol. 2), España. Alianza Forma.

Lafargue, Paul (1872). *El derecho a la pereza. La Religión del capital*. España. Fundamentos. Colección Ciencia serie Política. 1998 (Presentación, estudio y notas de Manuel Pérez Ledesma, 1991).

Le Corbusier (1933). *La Carta de Atenas*. México (varias ediciones).

López Rangel, Rafael (1989). *La modernidad arquitectónica mexicana. Antecedentes y vanguardias, 1900-1940*. México. Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco. Cuadernos Temporales núm. 15.

Magnani, José (1998). *Festa no Pedaco. Cultura popular e lazer na cidade*. Brasil. HUCITEC-UNESP.

Magnani, José (1996) y de Lucca, Lillian (Orgs.). *Na Metrópole. Textos de antropología urbana*. Brasil. Universidad de Sao Paulo, Fapesp, 2000.

Moran, Edgar (1990). *Introducción al pensamiento complejo*. España. Gedisa, 2005.

Moro, Tomás (1516). *Utopía*. Argentina. Losada. Colección Página/12: Grandes Pensadores, 2003 (traducción María G. Nicolini; Biografía e Introducción: Raúl S. Zoppi).

Muxi, Zaida (2004). *La arquitectura de la ciudad global*. España. Gustavo Gili.

Quirarte, Vicente (1999). *El peatón es asunto de la lluvia*. México. Fondo de Cultura Económica.

Rimbaud, Arthur (1854-1891). *Poesía selecta, Cartas Literarias*. México. Ediciones Coyoacán. 1999.

Silva, Armando (1992). *Imaginario urbanos. Bogotá y Sao Paulo: cultura y comunicación urbana en América Latina*. Colombia. Tercer Mundo Editores.

Schopenhauer, Arthur (1851). *Aforismos sobre el arte de saber vivir*. España. Debate, 2000. Traducción y Prólogo de Luis Fernando Moreno Claros.

Tamayo, Sergio y Wildner, Kathrin (Coords.) (2005). *Identidades urbanas*. México. Universidad Autónoma Metropolitana, Cultura Universitaria /85/ Serie Ensayo.

Tena Núñez, Ricardo Antonio (2006). *Ciudad, cultura y urbanización sociocultural. Conceptos y métodos de análisis urbano*. México. Editorial Plaza y Valdés.

— (2004). «Manchas culturales en los centros históricos. Ciudad de México y Sao Paulo» En CONACULTA *Patrimonio cultural y Turismo, Cuadernos 9*. México. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. pp. 187-238.

Venturi, Robert; Izenour, Steven; y Scott Brown, Denise (1977). *Aprendiendo de las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. México. Gustavo Gili, 2004.

