

Una aproximación a las representaciones digitales del Parque México

Manuel Antonio Trejo Uribe*

ESCUELA NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA E HISTORIA. INAH

RESUMEN: *El objetivo del presente artículo es señalar las relaciones entre las imágenes digitales y los lugares, así que me refiero al Parque México como estudio de caso y hago un cruce entre sus representaciones y la aproximación etnográfica al lugar en sí. En el primer apartado, me interesa mostrar que, en distintos momentos de la historia de los jardines, las imágenes en torno a ellos han sido una constante en diversos contextos culturales. En la segunda parte, presento una sucinta aproximación a la historia del Parque México, así como unos apuntes etnográficos que me permiten acercarme al lugar, para que, en la última parte del texto, pueda abordar una serie de imágenes y ejemplos que, por medio de códigos QR me permitan generar una aproximación a representaciones digitales que van más allá del soporte que el lector sostiene entre sus manos. Finalmente, generar un cruce entre el Parque México y sus imágenes por medio de una aproximación etnográfica híbrida que me permite discurrir por sus distintas aristas.*

PALABRAS CLAVE: *Parque, jardín, imagen, representación, códigos QR.*

Digital Representations of Parque México. An Approach

ABSTRACT: *The objective of this article is to point out the relationships between digital images and the places, so I refer to Parque México as a case study and I make a cross between its representations and the ethnographic approach to the place itself. In the first section, I am interested show that, at different times in the history of the gardens, the images around them have been a constant in various cultural contexts. In the second part, I present a succinct approach to the history of Parque México, as well as some ethnographic notes that allow me to approach the place, so that, in the last part of the text, I can address a series of images and examples that, through QR codes, allow me to generate an approximation to representations digital that go beyond the support that the reader holds in his*

* manueltrejouribe@gmail.com

hands. Finally, generate a crossing between Parque México and its images through an ethnographic approach hybrid than it allows me to go through its different edges.

KEYWORDS: *Park, garden, image, representation, QR codes.*

Estas imágenes no tienen ningún peso, ninguna extensión.
 Ningún tiempo o lugar, y tampoco ninguna relación
 con esos cuerpos a los que pertenecían en un principio.
 Están en todas partes y en ninguna.
 La mayoría de ellas simplemente se deslizan
 a través de nosotros y desaparecen, algunas se quedan,
 por razones diversas, a vivir su propia vida
 en la oscuridad de nuestro cerebro.

La muerte del padre. Mi lucha: 1.
 Karl Ove Knausgård

INTRODUCCIÓN

La diversidad de actividades culturales que han realizado los seres humanos a lo largo del tiempo puede ser entendida como una serie de mediaciones entre los sujetos y su entorno o entre el hombre y el mundo. La relación hombre-mundo necesita la intermediación de diversos elementos culturales que, a manera de puentes o conexiones, propician una aproximación —no necesariamente total— con la realidad externa, por ejemplo, podemos pensar en el uso de distintas herramientas para la modificación de la naturaleza, que nos permitieron manipularla y adaptarla a nuestras propias necesidades o, en el uso de las narraciones mítico-religiosas, que funcionan como un elemento de orientación que justifica y da sentido a la existencia de los seres humanos.

Otro de los elementos mediáticos que creó nuestra especie para pensar y relacionarse con el mundo es la literatura, las expresiones literarias pueden entenderse como una forma de ampliación de nuestros referentes fenoménicos, los cuales nos permiten imaginar o proyectar otros mundos posibles, puesto que, al seguir la premisa borgiana, las extensiones de nuestro

cuerpo como el arado, el microscopio o la espada no son tan maravillosas como los libros, mismos que nos permiten ampliar nuestra memoria e imaginación. Sin embargo, más allá de las herramientas y sus posibilidades, uno de los elementos de mediación en los que me interesa concentrarme en el presente artículo tiene que ver con el uso de las imágenes, entendidas como formas de representación; las imágenes nos han permitido mostrar el mundo y tender puentes entre la realidad y las distintas maneras de conocerla y significarla, así es justo sobre este último punto por el que voy a discurrir en las siguientes páginas a partir de las representaciones digitales del Parque México que, se complementa con una breve aproximación a los distintos espacios que conforman el lugar, como su teatro al aire libre, las bancas que encontramos en sus andadores, el audiorama, los juegos infantiles o sus espacios de memoria que se materializan en los letreros que interpelan a los usuarios contemporáneos. Autores como Michael Jakob [2018] aseveran que el concepto de representación y los jardines son inseparables [2018: 11]; para seguir esta postura, podemos entender y analizar al jardín como una representación en sí misma que proyecta y materializa una serie de ideas y principios de una época determinada.

Parque México.
19°24'48.2"N 99°10'11.0"W.
Escanear:



Con este artículo se busca contribuir a hacer de la antropología una crítica cultural de la propia sociedad a la que pertenece el antropólogo —tal y como la han concebido Georges Marcus y Michael Fischer [2000]—, y por ello, se ha buscado desarrollar una mirada sobre aquello que nos es cercano, generando un proceso de extrañamiento de lo que nos es familiar [Augé 2015]. En ese sentido, una de las intenciones fundamentales del presente trabajo tiene que ver con volver al Parque México y sus representaciones digitales un objeto de reflexión etnológica.

I. LOS JARDINES COMO UNA CONSTANTE CULTURAL

La historia de los jardines es basta y oblicua como algunos de sus senderos. No sólo tienen una presencia milenaria, sino que los podemos ubicar en diversas latitudes y culturas, sin embargo, en lo que atañe a la historia del mundo occidental, la idea del jardín ocupa un lugar central. A continuación presento algunas de las definiciones del concepto de jardín que me permiten problematizar la noción que los define como simples espacios verdes.

De acuerdo con María Moliner [2016], la palabra *parque* viene del francés *parc* y significa terreno cercado, en ese sentido, en su primera acepción nos dice que es un “Terreno público o privado destinado a recreo, con arbolado y plantas de adorno, más grande que un jardín” [2016: 1914].

En cuanto a la definición de la palabra *jardín*, la propia Moliner nos dice que es una palabra que también nos viene del francés *jardin* y del francés antiguo *jart* que significa huerto, aunque reconoce otra raíz proveniente del franco *gard*, que se refiere a cercado. En su primera acepción, Moliner precisa que un jardín es un “Terreno en que se cultivan plantas de adorno o de sombra para hacer de él un lugar de recreo. Si es grande, con fuentes, estatuas, pabellones o grutas, se nombra también en plural: ‘Los jardines de Versalles [o de la Granja]’. Como nombre calificativo se aplica a cualquier lugar ameno poblado de plantas y flores, aunque sean silvestres” [Moliner 2016: 1480].

Partiendo de las premisas mencionadas líneas arriba, podemos decir que el acto de ajardinar la naturaleza tiene que ver, en principio, con su manipulación; con base en esta idea, el acto de cultivar una planta en una maceta cumple con esa intención, misma que se concibe como la manipulación de uno o más elementos del mundo vegetal incorporándolos al mundo cultural o culturizando la naturaleza, pero la frontera entre la naturaleza y la cultura no es tajante y contundente, autores como Leonardo Tyrtania [2007] sostienen que las prácticas culturales pueden ser consideradas como producto de condiciones biológicas en las cuales se inserta el sujeto de manera permanente. Con base en la tesis de Tyrtania, la distancia entre naturaleza y cultura tiende a desvanecerse, enriqueciendo así, la discusión que históricamente ha sostenido la antropología con respecto a estas dos categorías.

En el artículo quinto de la *Carta de Florencia* se dice que el jardín es la:

Expresión de las estrechas relaciones entre la civilización —léase cultura— y la naturaleza, lugar de deleite, propio para la meditación o la ensoñación, el jardín adquiere así el sentido cósmico de una imagen idealizada del mundo, un “paraíso” en el sentido etimológico del término, pero que da testimonio de una

cultura, de un estilo, de una época y, eventualmente, de la originalidad de un creador [(Baridon 2004: 21-22)].

En continuidad con esta idea, es importante comprender a los jardines como un dispositivo cultural en el que no solamente podemos encontrarnos simple y llanamente con un espacio verde, sino que debemos asumir que esos espacios tienen un potencial más amplio. De acuerdo con Michel Foucault [Agamben 2014: 7-8], un dispositivo es una red en la que se relacionan una multiplicidad de elementos que van desde lo institucional o las estructuras arquitectónicas y los discursos que acompañan a una práctica específica. A partir de ese supuesto, pensar a los jardines como dispositivos creados explícitamente para construir discursos socio-culturales, nos permite entender la multiplicidad de formas e intenciones que se materializan en el ajardinamiento del mundo vegetal. En sus reflexiones sobre el espacio y su relación con los seres humanos, Michel Foucault [2010] comienza por señalar que, a diferencia de las utopías, las heterotopías se caracterizan —entre otros rasgos— por ser producto del intersticio de las palabras [2010: 19]. Como bien señala el pensador francés, el concepto de heterotopía tiene un potencial antropológico o, en otras palabras, nos permite pensar ciertas disposiciones espaciales, no sólo como productos de la actividad cultural, sino como una construcción que va más allá de lo meramente funcional y nos permite crear espacios en los que la imbricación entre elementos, aparentemente disímiles, se hace posible o, en palabras de Foucault: “En general, la heterotopía tiene por regla yuxtaponer en un lugar real varios espacios que, normalmente, serían, deberían ser incompatibles” [2010: 25].

A lo largo de la historia, se pueden identificar diversas heterotopías que, independientemente del lugar y el momento donde aparezcan, se articulan en función de distintos requerimientos simbólicos, mismos que pueden ser de orden religioso, artístico o higiénico; según Foucault, las heterotopías representativas de dichos órdenes son: los cementerios, el teatro y el cine o las casas o espacios de muerte para atender determinadas enfermedades.

En relación con lo anterior, “la heterotopía es un lugar abierto, pero que tiene esa propiedad de mantenerse afuera” [Foucault 2010: 28], por ejemplo, los parques son espacios externos relacionados con el interior de un espacio arquitectónico, pero los jardines también tienen fronteras y podemos distinguir entre el afuera y el adentro de ese espacio exterior. Recordemos que un denominador común en las distintas acepciones de la palabra jardín tiene que ver con la idea del cercado o vallado, lo cual nos hace comprender al jardín como un espacio delimitado.

Por las razones señaladas líneas arriba, los jardines históricos y contemporáneos pueden ser entendidos como la impug nación de cualquier otro espacio [Foucault 2010: 30], lo que me lleva a la pregunta: ¿cuáles han sido los sentidos de la construcción de jardines a lo largo del tiempo? Dada su permanencia y continuidad, dichos espacios verdes pueden ser considerados como una constante cultural que podemos identificar durante la historia como una actividad recurrente en diversas sociedades y cumplió distintos fines: Ser un espacio de recreo, un símbolo del poder político o un espacio que, de alguna manera, intenta ser una imagen del paraíso de acuerdo con los mitos fundacionales de diversas culturas.

Para Foucault [2010], independientemente de los otros espacios heterotópicos, los jardines son el gran ejemplo de las heterotopías. En sus palabras: “El jardín es un tapiz donde el mundo en su totalidad viene a consumir su perfección simbólica, y el tapiz es un jardín móvil a través del espacio” [2010: 25], pero si el jardín es un espacio en donde se consuma la perfección simbólica del mundo, entonces, es menester aproximarnos a algunos ejemplos históricos que me permitan mostrar la manera en que las representaciones de los jardines por medio de distintos soportes fueron paralelas al desarrollo de la jardinería desde hace miles de años.

A continuación, presento algunos ejemplos de jardines históricos¹ que, paralelamente a sus representaciones pictóricas, nos aproximan a las distintas significaciones de cada uno de ellos.

En su célebre libro sobre la *Historia del Arte*, Ernst Hans Gombrich se aproxima a lo que se conoce como el arte de la antigüedad y repara, entre otras sociedades, en el caso del Egipto faraónico. El autor se detiene en uno de los rasgos más característicos de la historia de las imágenes que es el tema de la representación, es decir, la manera en que diversas culturas resolvieron la manera de mostrar la realidad. La reflexión sobre las representaciones miméticas no es un tema menor, ya que en distintos momentos de la historia de la humanidad las formas de representar la realidad en un plano bidimensional han sido distintas.

Al respecto, Gombrich [2015] se refiere a la imagen de un jardín egipcio de la siguiente manera:

¹ Mi interés por presentar algunos ejemplos de jardines históricos, se relaciona con la necesidad de señalar la manera en que desde hace miles de años, las representaciones de los jardines por medio de imágenes han sido constantes y ocurrieron no sólo en el mundo occidental, sino en diversas culturas.

Si nosotros tuviéramos que dibujar un tema semejante buscaríamos el ángulo de visión más propicio. La forma y el carácter de los árboles podrían ser vistos claramente sólo desde los lados; la forma del estanque, únicamente desde arriba. Este problema no preocupó a los egipcios: representarían el estanque sencillamente como si fuera visto desde arriba y los árboles desde el lado. Los peces y los pájaros en el estanque difícilmente se reconocerían si estuvieran vistos desde arriba; así pues, los dibujaron de perfil.² [Gombrich 2015: 61].

El segundo caso al que me quiero referir tiene que ver con las representaciones del jardín en la Edad Media. Entre las obras pictóricas por medio de las cuales podemos acercarnos a la imaginería del jardín del medioevo tenemos el cuadro *Jardincito del paraíso*,³ pintado hacia 1410 por uno de los maestros del Alto Rin, en su composición podemos identificar una descripción estereotipada del mito adánico, según Ehrenfried Kluckert [2011], en dicha pintura se nos: “(...) muestra un jardín amurallado, con flores, árboles, pájaros, la virgen con el niño, un ángel y cortesanos. Debajo del caballero sentado, se puede ver un dragón abatido, símbolo de la victoria sobre el mal por el nacimiento de Cristo” [2011: 20] y más adelante puntualiza: “(...) en realidad no se trata de representar un jardín, sino más bien de sugerir el paraíso que el hombre ha perdido, (...)” [2011: 20]. En este caso, más allá de detenernos en preocupaciones formales en torno a la manera de resolver la composición —y contrastándolo con el caso anterior—, en el *Jardincito del paraíso* se hace referencia a un lugar mítico conformado por una serie de símbolos que, a su vez, se insertan en un discurso religioso.

Finalmente, el último caso al que haré referencia tiene que ver con el jardín barroco. Si bien es cierto que ya en las villas mediceas del siglo XVI se vuelve evidente la imbricación entre el jardín y el poder, quizá una de las materializaciones más contundentes de esta relación la encontramos en los jardines barrocos del siglo XVII, particularmente en los jardines de Norman-

² Escanear:



³ Escanear:



día, entre los que se cuentan: *Champ-de-Bataille*, *Galleville* y *Beaumesnil*, por mencionar algunos. Sin embargo, uno de los jardines franceses que suscita mayor atención en nuestro tiempo es Versalles.⁴ Dicho jardín fue concebido como uno de los grandes ejemplos del racionalismo filosófico, además se volvió uno de los modelos del estilo barroco en jardinería. En este sentido, quiero señalar dos características del jardín en cuestión. A diferencia de las villas italianas mencionadas anteriormente, en Versalles no sólo se incluyó el paisaje, sino que, además, uno de los componentes fundamentales de la percepción de ese paisaje, pasa por la elaboración de una serie de juegos ópticos que tienen que ver con las relaciones asimétricas entre los setos que, en su irregularidad, generan un efecto geometrizable sobre aquello que percibe la mirada del espectador, acentuando la monumentalidad del lugar.

En cada uno de los casos mencionados líneas arriba, la representación de los jardines los ha acompañado de manera insoslayable y forma parte del discurso sobre el jardín que, con base en los contextos socio-políticos en los que surja, sus connotaciones simbólicas se modifican, lo que nos permite entenderlo, no sólo como un espacio recurrente en diversas culturas, sino como un eje simbólico a partir del cual se articulan distintos discursos, espacios arquitectónicos e imágenes que modelan el comportamiento de una sociedad dada.

II. SOBRE EL PARQUE MÉXICO.

APUNTES HISTÓRICOS Y RECORRIDOS CONTEMPORÁNEOS

El Parque General San Martín, conocido comúnmente como Parque México, fue inaugurado en 1927 y su construcción está ligada al proyecto urbanístico de la colonia Hipódromo-Condesa. Con respecto a su diseño, Víctor Ramírez Alvarado [2005] comenta que: “Fue el primer parque creado a partir de lo que hoy se denomina como arquitectura del paisaje, y el primero que dejó de ser una copia de los jardines europeos, lo que marcó un partea-guas dentro de la etapa del modernismo de la ciudad”.

Entre sus características constructivas es importante mencionar que la forma del parque está determinada por un uso anterior del terreno en el que se encuentra. A principios del siglo xx, el espacio en el que hoy se sitúa fue utilizado como un hipódromo, de ahí que se haya respetado esa forma

⁴ Escanear:



elíptica para la construcción del jardín en cuestión [Ramírez 2005]. Esto se puede observar en diversos planos que tienen que ver con el diseño de la colonia, donde se ubica el hipódromo referido y cuyo acceso se encontraba en lo que hoy conocemos como el Parque España. Empero, ya para 1926, ambos espacios formaban parte de la nueva traza urbana y de la lotificación de la incipiente colonia Hipódromo en el otrora Distrito Federal.

Como mencioné anteriormente, a casi un siglo de su inauguración, el Parque México ha ido cambiando paulatinamente. A continuación, mencionaré algunas de las características y actividades de los usuarios contemporáneos, así como la descripción de algunos de sus espacios que, en ciertos casos, son un testimonio de diversos momentos históricos del siglo xx.

Uno de los aspectos más icónicos del parque son sus bancas y una de sus peculiaridades tiene que ver con su aspecto. A simple vista, parecerían estar hechas a base de troncos entrelazados y superpuestos para ofrecer no sólo un lugar para tomar asiento, sino también para cubrirse del sol o, en su defecto, de la lluvia. El techo de dos aguas evoca la apariencia de cabaña que —aunque sin paredes—, nos invita a refugiarnos de los elementos externos, que si bien, no representan un mal mayor, si implican la delimitación de un espacio.

En su célebre reflexión sobre el silencio, David Le Breton [2016] concibe a las arcadas urbanas de nuestro tiempo como: “[...] enclaves de silencio donde es lícito buscar reposo, una breve retirada fuera del mundanal ruido” [2016: 113] y los espacios de recogimiento son idóneos para ello. Además, las bancas de los parques no sólo nos ofrecen un sitio para descansar, también representan un lugar de contemplación que nos permite abarcar un fragmento del lugar. El papel de la mirada es fundamental si pensamos que, en realidad, es difícil percibir la totalidad del parque desde un punto de vista dado. Empero, aunque la banca no nos permite admirar la totalidad del jardín, sí nos sugiere la posibilidad de construir un paisaje, detener nuestro trayecto que, con un rumbo específico o no, el detenerse también nos invita a recapitular, reflexionar, introyectar una idea y seguir avanzando.

Lo que me permite describir otra de las actividades insoslayables del parque es caminar. En buena medida, uno entra al parque caminando aunque descidas de un automóvil estacionado alrededor del parque, la elección de una ruta para iniciar el recorrido te lleva, irremediabilmente, a caminar, que por lo demás, es una de las características fundamentales de nuestra especie y ocupa un lugar incuestionable en la evolución del *homo sapiens*; sin embargo, el caminar al que me refiero en este texto tiene que ver con un caminar despreocupado, quizá más cercano al del *flâneur*, pero que no necesariamente carece de dirección o ruta, no debemos perder de vista

que —como señalé líneas arriba— una de las características fundamentales del jardín son sus límites, es decir, esa frontera que nos sitúa entre el afuera y adentro, fundamental para entender que al interior de los parques los usuarios vamos trazando rutas, premeditadas o no; el rumbo que elegimos para atravesar sus senderos y discurrir por sus distintas alternativas espaciales nos hace, no sólo caminar, sino caminarlo y sumarnos a las distintas actividades que nos propone. Pero, ¿qué se puede hacer en el Parque México?

Además de sentarnos en una banca y entregarnos a la contemplación del paisaje o simplemente caminar por sus andadores, nuestros pasos pueden llevarnos a distintas áreas del parque, por ejemplo, el teatro al aire libre llamado: Foro Lindbergh. En dicho espacio, que por lo demás puede ser entendido como el “centro” del parque, nos encontramos en una explanada con piso de cemento que, partiendo de su concepción original, fue pensada como un sitio en el que se pudieran llevar a cabo diversas representaciones teatrales. Si se mira desde la Avenida Michoacán, lo primero que nos encontramos es con una fuente, cuyo motivo principal es una figura femenina⁵ donde en sus costados se localizan un par de accesos al foro, posteriormente, el espacio se abre y nos permite acceder a la explanada que nos lleva directamente hacia el escenario, mismo que se ubica a mayor altura que el resto del lugar para que las funciones pudieran ser vistas por el público situado en la explanada. En los dos extremos se encuentran los camerinos, mismos que fueron decorados con un par de murales de Roberto Montenegro [Ramírez 2005] y que aluden —iconográficamente hablando— al ámbito teatral.

Situadas inmediatamente detrás del escenario se yerguen una serie de columnas que conforman parte de los motivos arquitectónicos de estilo Art decó, que podemos encontrar en los distintos espacios del parque y que, en continuidad con las pérgolas laterales que circundan al Foro Lindbergh, le otorgan ciertos rasgos de monumentalidad. Empero, la vida cotidiana del lugar dista mucho de las representaciones teatrales.

Es común que en la explanada del Foro al que me he referido anteriormente se lleven a cabo actividades disímiles que van desde la práctica de algunos deportes como el fútbol o el entrenamiento de técnicas boxísticas, mismo que ocupa parte de la explanada y una zona de la pérgola. También podemos identificar a personas que andan en bicicleta y gustan de dar vueltas en círculo al interior del foro, ya sean adultos o niños en bicicletas o triciclos, ese es el espacio predilecto para andar de esa manera.

⁵ Dicha efigie de mujer es el motivo principal de la fuente que se ubica a la entrada del Foro Lindbergh y que funciona como eje visual a partir de cual se van desplegando el resto de los elementos arquitectónicos e iconográficos que van conformando el recinto.

Otro de los usos cotidianos del “centro” del parque está relacionado con los perros. Estos caminantes de cuatro patas tienen una presencia mayor en distintos espacios del parque; algunos de los que lo frecuentan —las personas que asisten con sus mascotas— suelen jugar en la explanada, algunos prefieren arrojar una pelota y esperar a que el cuadrúpedo la traiga o simplemente quitarles la cadena con la que andan habitualmente en su camino hasta el parque y dejarlos correr e interactuar con otros animales —humanos y no humanos.

Una vez hecha la breve descripción de lo que pasa en el “centro” del Parque México, es momento de abordar otros de los espacios que conforman esta heterotopía.

Siguiendo con el asunto de los perros, frente al Foro Lindbergh se encuentra el área canina, en la que justamente, los paseantes que se hacen acompañar por su mascota pueden entrar y dejarla andar libremente en su interior. Dicha área se encuentra delimitada por una verja de media altura en cuyo acceso los usuarios pueden identificar la sección que deben utilizar, de acuerdo con el tamaño de su perro. En el interior del área canina el suelo es principalmente de tierra, puesto que el paso constante de los canes, no permite la conservación de espacios con pasto u otro tipo de vegetación como en otros de los sitios del jardín, lo único que sobrevive a las incursiones caninas son unos árboles añosos cuyas copas se encargan de ofrecer sombra a los usuarios y su sonido en los días de viento permite olvidar, por lo menos un instante, el rumor de la ciudad.

Además de la tierra, el agua también ocupa un lugar importante en la conformación de las atmósferas que rodean al visitante de esta arcadia contemporánea. Las fuentes son la materialización del agua en los parques, en el que nos ocupa podemos identificar distintos espacios acuáticos que, paradójicamente, pueden contar con el vital líquido o no. Por ejemplo, la fuente a la que hice referencia líneas arriba casi siempre está seca. Sin embargo, el estanque que se encuentra detrás del foro no sólo cuenta con agua en abundancia, sino que hace gala de su magnificencia con la activación de sus fuentes en las que podemos identificar pequeños arcoíris que surgen ante la mirada del visitante atento y, al lado del haz multicolor, nos encontramos con docenas de patos que habitan dicha zona del parque. El diseño del estanque artificial busca imitar las formas serpenteantes de los naturales, aunque con la delimitación del área por medio de verjas que salvaguardan a sus habitantes plumíferos de los animales circundantes, en realidad esta área tiene más relación con quehaceres contemplativos que con fines interactivos.

A escasos metros de los patos, nos encontramos con un Audiorama, con no más de 15 asientos individuales, el Audiorama del Parque México fue inaugurado en el segundo semestre de 2020 y de acuerdo con el Boletín 561, emitido por la Dirección de Comunicación Social de la Alcaldía Cuauhtémoc,⁶ busca ser un espacio destinado a la relajación de los usuarios. Por lo general es utilizado como un lugar para descansar en sus asientos individuales, algunas personas lo consideran un lugar propicio para la lectura o inclusive para tomar una pequeña siesta.

Al ser un espacio delimitado al interior del parque, también cuenta con un acceso en el que se especifican las reglas que se deben cumplir en su interior. La que encabeza a la lista es: Guardar silencio. Aquí cabría preguntarnos: ¿qué tan silencioso puede ser un parque? Sin embargo, más que silencio absoluto, creo que sería conveniente hablar de rumor. El rumor inherente a un espacio público. Además, se prohíbe la entrada con mascotas, digamos que es un espacio exclusivamente para humanos y el último punto de dicho reglamento dice: “Si vienes acompañado de niños pequeños, evita que jueguen en este espacio”, entonces, ¿qué pasa con el juego específicamente infantil?

Como ya había comentado, el juego es una de las actividades recurrentes al interior de los parques, ya sean con connotaciones más deportivas o físicas,⁷ los juegos son una de las actividades más recurrentes en estos lugares, lo que nos lleva directamente al espacio de los juegos infantiles.

Dedicados específicamente al sector infantil de los usuarios —personas no mayores de 12 años de edad— el área de los juegos, como se le refiere comúnmente, es uno de los espacios donde los que nos encontramos con una multiplicidad de aparatos que, más allá de tener un uso específico —no cuentan con instrucciones pormenorizadas para su uso— se caracterizan, algunos de ellos, por sugerir distintas formas de manipulación y uso de los mismos. Más allá de los juegos tradicionales como los columpios y la resbaladilla, en el parque los niños se encuentran con diversas estructuras que van desde los juegos convencionales mencionados anteriormente y aquellos que implican un mayor esfuerzo corporal, un ejemplo de ello, son las estructuras que, a manera de telaraña, invitan a los niños a trepar por la cuadrícula suspendida que los conforma y, vertical u horizontalmente,

⁶ Dicho documento fue publicado el 25 de octubre de 2020 y se puede consultar en la siguiente dirección electrónica: <<https://alcaldiacuauhtemoc.mx/inaugura-nestor-nunez-primer-audiorama-en-cuauhtemoc/>>.

⁷ El Parque México también cuenta con un área equipada con aparatos de ejercicio que permiten el acondicionamiento físico de los usuarios y que está dedicada a los adultos.

atravesarlos de un extremo a otro. En general, los juegos infantiles son un espacio que despierta la imaginación de los pequeños y, a partir de sus colores primarios, resaltan en contraposición a los árboles circundantes, como un oasis multicolor en medio de la arcadia.

Finalmente, uno de los elementos que me interesa destacar y que está presente en los distintos espacios que conforman el Parque México son sus letreros. Espacios de la memoria o, para ser más preciso, mensajes que nos permiten identificar los sistemas de valores que han tenido presencia durante casi un siglo de actividades, los primeros letreros —con los que se inauguró el parque en 1927— instaban a los usuarios a tener un comportamiento adecuado con respecto a los valores vigentes en los años veinte del siglo pasado, por ejemplo, uno de los mensajes que contrasta con las prácticas contemporáneas es el siguiente: “Los perros maltratan seriamente un parque: tráigalos Ud. amarrados”. Obviamente, la concepción de los perros ha cambiado radicalmente, dado que, como mencioné anteriormente, hoy cuentan con un espacio exclusivo para ellos y su presencia es cada vez mayor, no sólo en dicho espacio, sino en los diversos sitios del parque.

Por medio de la sucinta descripción realizada anteriormente, busco destacar la manera en que los diversos espacios que conforman el Parque México y la reglamentación de los mismos —implícita o explícitamente— está encaminada a la mediación entre el individuo y la “naturaleza” que enmarca nuestra estancia en el jardín.

En ese sentido, los parques se pueden entender en un primer momento, como espacios que promueven la relación entre la “naturaleza” y los seres humanos por medio de la manipulación y la imposición de un orden humano en los elementos vegetales que los constituyen. Si partimos de esta idea y asumimos que la naturaleza tiene que ver con el conjunto de fenómenos que suceden sin la intervención de los seres humanos, entonces los elementos vegetales que nos encontramos en los jardines públicos de las grandes urbes no son naturaleza. En el mejor de los casos, podríamos entenderlos como lugares o espacios heterotópicos en los que prima un orden humano, que va más allá del orden natural y que, por tanto, prefigura una serie de significaciones culturales más relacionadas con la artificialidad y la puesta en escena de las propias actividades humanas.

Partiendo de esta idea, los elementos vegetales que nos podemos encontrar en los jardines públicos se nos presentan por distintos canales de percepción, visual, olfativo, táctil, auditivo y potencialmente gustativo —pensemos en los huertos— por medio de los cuales, el que los recorre, obtiene una serie de informaciones que le permiten construirlos semióticamente. Pero más allá de la experiencia empírica con el parque, lo que me

interesa resaltar en la última parte del presente artículo son sus representaciones digitales con las distintas plataformas, que van desde las imágenes postfotográficas⁸ encontradas en redes sociales como: *Facebook*, *Instagram* o en videos de *YouTube*, a ortofotografías de múltiples aplicaciones, entre las que destacan: *Google Maps* o *Google Earth*, entre otras.

III. REPRESENTACIONES DIGITALES DEL PARQUE MÉXICO

En el *Diccionario de Estética* [2010], coordinado por Étienne Souriau, Anne Souriau define el término representación como una repetición en la que la apariencia del referente al que se alude es perceptible como su equivalente. En ese sentido, los elementos sensibles que percibimos en los distintos tipos de representaciones varían de acuerdo con la naturaleza del medio. Por ejemplo, Souriau distingue entre las representaciones teatrales y las plástico-pictóricas. Las primeras se entienden como la interpretación de una obra ante un grupo de espectadores, por medio de un conjunto de actores que, independientemente de su ser propio, encarnan diálogos y actitudes diegéticas.

En cuanto a las plástico-pictóricas se pueden distinguir diversos tipos de representaciones, entre ellas, las formas figurativas que buscan la representación directa de un ser u objeto concreto. Otra de sus posibilidades recae en lo no figurativo, donde se consolida la evocación de una idea o concepto para superar así la referencia meramente figurativa o mimética [Souriau 2010: 947].

Con base en las distintas acepciones del concepto de representación y para efectos del presente texto, es menester entender a la imagen como:

⁸ Las impresiones fotográficas hasta finales del siglo XX implicaron un conjunto de técnicas que, de alguna u otra manera, terminaban con la consumación material de las imágenes. Sin embargo, el advenimiento de las tecnologías digitales y particularmente la producción de imágenes vino a replantear las concepciones de la fotografía tradicional. Uno de los primeros autores en señalar y concebir a las imágenes digitales como algo distinto a la fotografía tradicional, fue Mitchell [1992] quien a principios de los años noventa del siglo pasado, vislumbró nuevas posibilidades para lo que se denominó como postfotografía. Otro de los autores que en el ámbito hispanohablante ha reflexionado sobre lo postfotográfico es Joan Fontcuberta. En libros como: *La cámara de Pandora. La fotografi@ después de la fotografía* o *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía* [2016] señala —entre otras características— que ante las imágenes digitales: “no presenciamos por tanto la invención de un procedimiento sino la desinvención de una cultura: el desmantelamiento de la visualidad que la fotografía ha implantado (...)” [apud Velasco 2017: 280], por tanto, el régimen de lo postfotográfico tiene más relación con el tipo de relaciones sociales que promueven las imágenes digitales y con las formas de reproducción y consumo de las mismas.

[...] la reproducción del aspecto visual exterior de un ser real o ficticio, siempre diegético. Pero la imagen no *es* este ser; la imagen sólo ofrece la apariencia de aquél. Y de ahí deriva la desconfianza que a veces hay hacia la imagen, el temor a que se la confunda con el ser real; o un cierto desdén hacia ella, por ser simulacro, ilusión y mentira; (...) [Souriau 2010: 669].

Y quizá esa sea la gran pregunta: ¿hasta qué punto podemos conocer el mundo por medio de las imágenes? o, en otras palabras, ¿de qué manera las representaciones de la realidad externa nos permiten acceder de cierta forma al conocimiento de la misma?

Sin duda, el uso de las imágenes juega un papel central en el desarrollo y desenvolvimiento de múltiples sociedades a partir, no sólo de su agencia con respecto a los espectadores de las mismas, sino, sobre todo, por su capacidad de mediación entre aquellos que las usan y el mundo circundante al que representan.

Partiendo de esa idea, los distintos proyectos culturales a lo largo del tiempo han echado mano de diversos medios para representar el mundo y para representarse a sí mismos. Pensemos, por citar algún ejemplo, en el Hombre león realizado en el Paleolítico superior hace aproximadamente 40 000 años [Franck, 2018: 6]. En la representación escultórica, más allá de ser entendida a partir de nociones miméticas que ponen la relevancia en su similitud con el referente, lo que se pone sobre la mesa en el caso referido, es la relación entre la capacidad de imaginar y materializar aquello que pensamos con los distintos elementos de mediación.

Desde hace miles de años, los seres humanos se han relacionado con el mundo por medio de distintos instrumentos, que les han permitido crear una multiplicidad de sistemas de valores con símbolos propios que, a su vez, permanecen entreverados con aspectos de la vida social donde se cruzan una serie de discursos, relacionados con cuestiones mítico-religiosas o políticas y que simultáneamente se insertan en un horizonte estético particular.

Si bien es cierto que el lenguaje atraviesa los distintos aspectos de las dinámicas culturales e independientemente de entenderlo como un sistema de modelación primario, el fenómeno de la comunicación va más allá del uso de las palabras y se extiende por una multiplicidad de lenguajes y medios que, con el avance de la tecnología, han supuesto un incremento en las posibilidades de la comunicación humana. A partir de esta idea, para entender el fenómeno de la comunicación desde el ámbito antropológico, Francisco de la Peña [2020] nos dice que: “La cultura es en sí misma comunicación por mediación simbólica, por lo que puede decirse que toda

cultura es mediática, independientemente de cuales sean los instrumentos a través de los cuales produce significados compartidos” [2020: 18].

Aunada a esa definición, me interesa recuperar la de Clifford Geertz en torno al fenómeno cultural, el antropólogo norteamericano asume que:

La cultura denota un esquema históricamente transmitido de significaciones representadas en símbolos, un sistema de concepciones heredadas y expresadas en formas simbólicas por medios con los cuales los hombres comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento y sus actitudes frente a la vida [Geertz 2003: 88].

De esta manera, ambas aseveraciones me permiten asumir que, entre otros elementos, los actos comunicativos pueden ser leídos o —siguiendo las ideas de Geertz y de los autores vinculados a la hermenéutica— entendidos como un texto en el sentido amplio del término; es decir, no asumir que lo textual se agota en el lenguaje oral o escrito, sino incorporar en las diversas dinámicas textuales aquello que tiene que ver con las representaciones visuales o el mundo de las imágenes. En su momento —y desde distintos horizontes teóricos—, diversos autores como Aby Warburg y su *Atlas de imágenes Mnemosine* en los años veinte del siglo pasado o Roland Barthes con su propuesta en torno a la retórica de la imagen [1986] y Hans Belting con su *Antropología de la imagen* [2007] en el contexto alemán nos han demostrado cómo las dinámicas sociales en las que se insertan las imágenes de cualquier tipo tienen alcances múltiples e inimaginables de un contexto histórico a otro, debido a que las revoluciones asociadas al desarrollo de las imágenes como medio o soporte y sus posibilidades de reproducción y circulación son abismales. Empero, más allá de reparar en las vicisitudes asociadas a cada una de las formas de representación que han materializado a las imágenes a lo largo del tiempo, me interesa señalar algunos elementos que permitan sugerir un bosquejo del paisaje digital que impera en nuestro tiempo y que, indudablemente, modifica la forma, no sólo de concebir, sino de relacionarnos con las imágenes.

BOSQUEJOS PARA UN PAISAJE DIGITAL

En su segunda acepción [Souriau 2010], la palabra paisaje se define como “(...) el aspecto que se descubre desde un punto dado” [2010: 861], para partir de esa idea, podríamos decir que un paisaje es aquello que se domina con los ojos, sobra decir, por medio de la mirada. Desde este punto de vista, los paisajes —ya sean pictóricos, fotográficos o postfotográficos— son cons-

trucciones de un sujeto que mira y delimita la realidad externa por medio de su mirada, ese punto dado en el que repara la definición del diccionario referido está determinado por la persona y su percepción de la realidad externa.

Además de las definiciones relacionadas con el mundo de las imágenes, el concepto de paisaje se ha utilizado en otros horizontes epistemológicos como la antropología, donde Arjun Appadurai [2001] sugiere el concepto de paisajes étnicos que sirve para dar cuenta de la multiplicidad de puntos de vista con respecto a las realidades socioculturales y su imbricación con el mundo que las rodea.

Uno de los puntos que me interesa resaltar en cuanto a la propuesta de Appadurai [2001] es el que atañe a las formas de intercambio de información en la conformación de los paisajes étnicos. Para el autor, la relación entre los medios de comunicación y la imaginación es evidente dado que los medios de comunicación se encargan de construir una serie de imaginarios que tienen que ver con las vidas posibles de los sujetos [2001: 67-68]. Desde esta perspectiva, podemos pensar que un medio de comunicación dado se encarga de publicar un cierto tipo de datos el horizonte o las personas que consumen ese tipo de información la decodifican e interiorizan para proyectarla sobre las posibilidades de conocimiento del mundo que los rodea.

Aunado a dicho binomio, el concepto de paisaje y las distintas connotaciones que le otorga Appadurai —paisajes mediáticos, tecnológicos o étnicos⁹— nos permiten entender al sujeto como una entidad multisituada y, en mayor o menor medida, deslocalizada; por tanto, las mediaciones tecnológicas o —según esta propuesta— los paisajes tecnológicos imbricados en la percepción del mundo juegan un papel fundamental, por ende, insoslayable en la reflexión antropológica sobre el presente.

A continuación, presento algunos ejemplos específicos de elementos de intermediación digital que nos permiten establecer una relación con la realidad externa por medio de la construcción de un imaginario con respecto a un lugar específico, en el caso que nos ocupa en el presente artículo, me referiré concretamente a algunas de las representaciones digitales del Parque México.

La aplicación con la que inicio este breve recorrido por las representaciones digitales del parque es *Google Earth*. Puesta a disposición del público a principios del siglo XXI, dicha plataforma nos permite aproximarnos, en principio, a una imagen de nuestro planeta. Al entrar a la su página de

⁹ Para Appadurai el concepto de paisaje le permite dar cuenta de la manera en que se intercambian y movilizan los distintos materiales culturales [2001: 59].

internet, la frase con que nos recibe afirma lo siguiente: “El globo terráqueo más detallado del mundo” y a continuación nos invita —en la parte inferior izquierda de la pantalla— a: “Ejecutar Earth.”¹⁰ Una vez ejecutada, lo primero que nos muestra es una imagen planetaria que, entre otras connotaciones, se volvió parte de un imaginario y cuasi un estandarte de los movimientos ecologistas y de diversa denominación que empezaron a consolidarse en los años sesenta y setenta —recordemos que la llegada del hombre a la luna sucedió en 1968— y posibilitó la materialización de la primera fotografía de nuestro planeta que, al parecer, despertó, junto con el espíritu de la época, toda una serie de procesos y una consciencia, por decirlo de alguna manera, con respecto a nuestra casa cósmica [Beruete 2021: 17].

Además, uno de los conceptos que podemos vincular analíticamente con este tipo de imágenes es justamente el de jardín planetario. Acuñado por Gilles Clément, a principios del siglo XXI, la noción de un jardín cuyos confines son evidentes —pensemos en las fotografías de nuestro planeta— pero a la vez difíciles de ver, es decir, sabemos que el mundo tiene un límite, sin embargo ese límite es imperceptible a simple vista. En ese sentido, el concepto de Clément alude al hecho incuestionable de que el mundo está completamente antropizado, las actividades humanas, paulatinamente, se han encargado de transformar y modificar la biosfera en favor de nuestra especie y así, con base en la premisa del paisajista francés, todos los humanos seríamos una especie de jardineros que, en mayor o menor medida, contribuimos con esas modificaciones de carácter planetario. El Antropoceno, como lo denominan diversos pensadores, es una de las consecuencias más evidentes de esas modificaciones relacionadas con las actividades humanas y su impacto en nuestro mundo.

Pero vamos a esa imagen (imagen 1), a la de la esfera que no es exactamente esférica y que llamamos casa. *Google Earth* ha incluido el movimiento de rotación, así que a diferencia de la instantánea de finales de los sesenta, nuestra imagen digital tiene movimiento. Posteriormente, la aplicación nos permite acercarnos progresivamente a lugares concretos (imagen 2) y acceder a las fotografías esféricas, representaciones bidimensionales que nos ofrecen panorámicas de determinados puntos de vista.

¹⁰ Escanear:





Imagen 1. Representación del planeta Tierra, por *Google Earth*, 2022.

Fuente: <<https://earth.google.com/web/@0,0,0a,22251752.77375655d,35y,0h,0t,0r>>.



Imagen 2. El Parque México y sus alrededores, por *Google Earth*, 2022.

Fuente: <<https://earth.google.com/web/@19.41339231,-99.16914393,2255.90777544a,1719.6708847d,35y,290.7671693h,0t,0r>>.

A partir de los recursos mencionados anteriormente, *Google Earth* es una aplicación que nos permite aproximarnos a ciertos espacios por medio de imágenes satelitales u ortofotografías e imágenes postfotográficas convencionales, para generar así una mediación entre un lugar específico y el conocimiento referencial del mismo, pero más allá de la mirada meramente geográfica del mundo y del espacio que conforma al Parque México, cabe preguntarnos: ¿qué ocurre con los desplazamientos humanos?, ¿de qué manera o con qué elementos de mediación nos ayudamos para encaminar nuestros pasos en las megalópolis contemporáneas?

En más de una oportunidad he escuchado su voz. La chica que no puedo vincular con un rostro y con acento hispanico se ha encargado de mis desplazamientos por medio de la urbe en los últimos años, dirige mis pasos y siempre sabe cómo replantear el camino, efectivamente, me refiero a la voz de *Google Maps*.

Dicha aplicación, desarrollada por la corporación norteamericana, apareció para su uso público en el año 2005 y desde entonces se ha caracterizado por ser un servidor que ofrece mapas en la web. Entre sus servicios más habituales, podemos identificar el uso de imágenes satelitales u ortofotografías de distintos lugares del planeta, mapas desplazables y la posibilidad de trazar rutas entre distintos puntos que, incluyen la identificación del tráfico en tiempo real, así como las distintas alternativas de desplazamiento: automóvil, bicicleta, a pie o en transporte público. Es por medio de esos servicios que *Google Maps* se ha posicionado como una de las aplicaciones más solventes en lo que a movilidad se refiere, sin embargo, uno de los puntos en los que me interesa detenerme es en el uso de imágenes por parte de sus usuarios.

Como es sabido, la diferencia entre los medios de comunicación masivos y los postmasivos, tiene que ver, entre otras características, con la horizontalidad que ofrecen a las personas que los utilizan, es decir, permiten una serie de intercambios e interacciones en las que, con diferencia de los masivos, se rompe el sentido de verticalidad y unidireccionalidad de lo dicho; en favor de un dialogismo. Con base en esta idea, la aplicación que nos ocupa permite a sus usuarios subir imágenes de diversos espacios y vincularlas a un determinado lugar y, más allá de generar un discurso de representaciones unidireccionales que nos muestren imágenes de los lugares producidas desde el proyecto de *Google*, en el caso que señalo existe la posibilidad de entremezclar múltiples miradas, de esta forma, conformar una serie de paisajes que, desde distintas perspectivas van formando, por medio del uso de la aplicación, un *corpus* que da cuenta de un espacio y tiempo específicos.

Entre otras características, *Google Maps* ofrece distintos tipos de información con respecto al lugar de consulta. Por ejemplo, en el caso del parque que nos ocupa, nos dice que está abierto las 24 horas y ofrece una gráfica de barras que permite identificar los horarios con mayor concurrencia o menor afluencia. Además de las imágenes, otro de los elementos que ayudan a construir un imaginario del parque, tiene que ver con los comentarios escritos por los usuarios, como manera de anclaje, los comentarios emitidos por los usuarios por medio de la aplicación, no sólo describen lo que sucede en la imagen, sino que señalan y refuerzan la intencionalidad de la misma. Por tanto, las representaciones visuales que podemos encontrar en la aplicación nos permiten hacernos una idea de lo que sucede en el lugar y, a la vez, identificar cierto tipo de información pertinente para aproximarnos, parcialmente, a lo que ahí sucede.

Otras de las aplicaciones o plataformas digitales que nos facilita para acceder al parque por medio de sus representaciones visuales son *Facebook* e *Instagram*.¹¹ Con formatos e intenciones disímiles, ambas propuestas nos sitúan frente a las imágenes de maneras distintas; en la primera de ellas el texto y la imagen se nos aparecen como complementarios, es decir, dependiendo de las intenciones del usuario de dichas plataformas, uno u otro (el texto o la imagen) pueden tener un peso distinto. Sin embargo, en el caso de *Instagram*, las palabras parecen ceder el paso y darle prominencia a la imagen. En su típica presentación triádica, las tercias de imágenes se van superponiendo unas a otras y nos muestran algunos fragmentos del parque, fundamentalmente nos encontramos con retratos y autorretratos —denominados en el ámbito digital como *selfies*— que, con mayor o menor protagonismo, utilizan algunos de los espacios del parque como telón de fondo y nos aproximan a sus espacios, por ejemplo, una de las imágenes más recurrentes que podemos encontrar en ambas plataformas son los retratos en las icónicas bancas que mencioné líneas arriba, aunque también es común que se elija alguna de las pérgolas para posar ante la cámara o simplemente hacer una captura panorámica de la explanada principal.

Si bien es cierto que las plataformas mencionadas anteriormente también permiten subir videos, quizá uno de los medios digitales más icónicos para la publicación de imágenes en movimiento sea *YouTube*, perteneciente al proyecto de *Google*, dicho espacio para la reproducción de videos se caracteriza por albergar en su sitio una multiplicidad de temas y tópicos diversos.

¹¹ Ambas aplicaciones cuentan con un buscador que permite filtrar tópicos específicos y así llegar a cuestiones concretas como el Parque México.

En cuanto al tema que nos atañe, podemos encontrar en su buscador diversos recorridos que van desde una serie de recomendaciones para aquellos que visitan el parque por primera vez o, con un objetivo distinto, una entrevista con Gerardo Montero que es Campeón Internacional de Trompo, en la que, independientemente del tema que dirige la entrevista, se utilizan diversos sitios del parque que, a manera de escenografía, nos permiten identificar algunos de sus espacios icónicos¹² (imagen 3).

Con los casos mencionados anteriormente se hace evidente la multiplicidad de representaciones en torno al Parque México y las distintas maneras que existen de aproximarnos a un lugar por medio, en este caso, de los elementos de mediación promovidos por el campo digital, mismo que genera un acercamiento al lugar mediante un cierto tipo de informaciones que, a su vez, nos orilla a generar un imaginario con respecto a determinados lugares y de esta forma, conocerlos de manera parcial.



Imagen 3. Imagen tomada del video: Doy \$1000 pesos al que haga este truco de trompo CDMX. Fuente: <<https://www.youtube.com/watch?v=Lq9WuvdeHh8&t=770s>>.

¹² Para ver el video completo escanea el siguiente código



REFLEXIONES FINALES

Al final, ese lugar ubicado en los 19°24'48.2"N 99°10'11.0"W conocido como el Parque México se multiplica por medio de las representaciones digitales que dan cuenta de sus diversos espacios. En ese sentido, y como menciona Knausgård en el epígrafe que abre estas líneas, esas imágenes que están en todas partes y en ninguna y que, en el mejor de los casos podrían habitarlos, nos permiten relacionarnos con lugares en los que no necesariamente hemos estado físicamente. De manera tal, podemos decir que habitamos distintas realidades en las que los elementos de intermediación juegan un papel central y determinan la manera en la que nos relacionamos con esos lugares o con otras personas.

Algo que no debemos perder de vista es que el uso de las imágenes ha acompañado a los seres humanos desde hace milenios y su funcionamiento, más allá de sus dimensiones meramente estéticas, tiene fines prácticos que, de acuerdo con las necesidades particulares de cada época y con los avances de la técnica, se han distribuido de manera distinta.

Finalmente, la necesidad de hacer representaciones de los jardines a lo largo del tiempo, no sólo nos deja ver la necesidad de mostrarlos o visibilizarlos a un espectador determinado, sino que, como señala Jakob [2018], la idea de la representación es paralela a la conformación de los jardines y, si bien es cierto, que el campo de las imágenes y las diversas culturas visuales se han trabajado desde disciplinas como la Historia del Arte, también es necesaria la mirada antropológica para contrastar los usos y significaciones contemporáneas del parque, en relación con sus representaciones digitales que han conformado un paisaje en torno al Parque México.

REFERENCIAS

Agamben, Giorgio

2014 *Qué es un dispositivo. Seguido de El amigo y de La Iglesia y el Reino*. Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires.

Appadurai, Arjun

2001 *La modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización*. Ediciones Trilce, Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires.

Augé, Marc

2015 *El viajero subterráneo. Un etnólogo en el metro*. Editorial Gedisa. Barcelona.

Baridon, Michel

2004 *Los Jardines. Paisajistas, jardineros, poetas (Antigüedad-Extremo Oriente)*. Abada Editores. Madrid.

Barthes, Roland

1986 *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Paidós. Barcelona.

Belting, Hans

2007 *Antropología de la imagen*. Katz Editores. Buenos Aires.

Beruete, Santiago

2021 *Aprendívoros. El cultivo de la curiosidad*. Turner. Madrid.

De la Peña Martínez, Francisco

2020 *Mundos mediáticos y antropología del presente. De la cultura televisual a la cultura digital*. Ediciones Navarra, INAH. México.

Foucault, Michel

2010 *Cuerpo utópico. Heterotopías*. Ediciones Nueva Visión. Buenos Aires.

Franck, Tatyana

2018 *El híbrido, un puente entre culturas, en Híbridos. El cuerpo como imaginario*. Secretaría de Cultura, INBA, Museo del Palacio de Bellas Artes. México

Geertz, Clifford

2003 *La interpretación de las culturas*. Editorial Gedisa. Barcelona.

Gombrich, Ernst Hans

2015 *La Historia del Arte*. Phaidon. México.

Jakob, Michael

2018 *El jardín y las artes: Pintura, cine y fotografía*. Siruela. Madrid.

Kluckert, Ehrenfried

2011 *Grandes jardines de Europa. Desde la Antigüedad hasta nuestros días*. H. F. Ullmann Publishing. Colonia.

Le Breton, David

2016 *El silencio: aproximaciones*. Sequitur. Madrid.

Marcus, George y Michael Fischer

2000 *La antropología como crítica cultural. Un momento experimental en las ciencias humanas*. Amorrortu editores. Buenos Aires.

Mitchell, William J.

1992 *The Reconfigured Eye. Visual Thruth in the Post-Photographic Era*. MIT Press. Massachusetts.

Moliner, María

2016 *Diccionario de uso del español*. Gredos. Madrid.

Ramírez Alvarado, Víctor

2005 *El Parque México. Génesis y trascendencia. Valoración patrimonial de un espacio público abierto*, tesis de licenciatura. UNAM, Repositorio TESIUNAM. México.

<<http://132.248.9.195/pd2006/0604070/0604070.pdf>>. Consultado el 22 de marzo de 2020.

Souriau, Étienne

2010 *Diccionario Akal de Estética*. Akal. Madrid.

Tyrtania, Leonardo

2007 *La indeterminación entrópica. Notas sobre disipación de energía, evolución y complejidad*. UNAM. México.

Velasco Padial, Paula

2017 La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía, de Joan Fontcuberta. *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, 1 (111): 279-287. <<https://doi.org/10.22201/iee.18703062e.2017.111.2607>>. Consultado el 24 de enero de 2022. <<https://www.inah.gob.mx/boletines/2204-analizan-el-parque-mexico>>. Consultado el 24 de noviembre de 2021.

