

# eje ZMG



La ciudad (y, necesariamente, el eje-ZMG) es un acervo histórico. Mientras uno viaja a través del eje, del periférico hacia el centro, comienzan a percibirse diversos estilos históricos en zonas particulares. Se presenta lo 'moderno' de los años 70 y 80, justo afuera de la glorieta Minerva, seguidos por una mezcla de modernista y Art Deco, las tradicionales 'Colonias', y, finalmente, el corazón histórico de la ciudad. Este ritmo no es perfectamente lineal (D-D-C-C-B-B-A-A), sino más bien algo como D-D-C-D-B-A-A-A (la ciudad sí creció linealmente hacia las afueras en algún momento, pero también retrocedió, y ha sido afectada por contribuciones individuales en todas partes). Lo que vemos es que el eje actúa como un corte a través de los estratos históricos de la ciudad, y presentaría un rico e interesante ritmo histórico (particularmente si diversos datos históricos fueran ligados a las diversas fachadas. Este eje, que, entre otras cosas, actuará como proveedor de información turística, podría presentar la típica información histórica de la ciudad a través de un ritmo atípico ligado a una promanada virtual. También podría presentarse toda una historia menos 'típica' (más contemporánea), en las zonas más periféricas de la ciudad (ciertos tipos de usuarios se reunirían ahí, mientras que las personas más 'estándar' visitarían las zonas centrales). Las zonas periféricas podrían presentar novedades más exageradas (historias anti-urbanas).

La información temporal que cada fachada pudiera presentar en el ámbito virtual, se basa en 3 tipos ('hilos históricos'):

1. Además de las descripciones de eventos que suceden dentro o enfrente de algún edificio particular, día a día, puede presentarse un acervo histórico de todas las cosas que han ocurrido en ese lugar (desde la prehistoria hasta el tercer milenio).
2. También existen los mitos (muy importantes en la cultura mexicana), los cuales forman parte del pasado pero siempre se mantienen ligados al presente, a través de alguna moraleja o lección. En particular, consideremos que Guadalajara representa, en muchos aspectos, el tema de una España medieval (Castilla, más que la artística y vanguardista Cataluña).
3. Y se presentan todos los eventos del pasado asociados con la carga simbólica de ciertos elementos urbanos. Así, la estatua de Minerva no sólo se refiere a una escultura masiva, producida por Pedro Medina en los años 50 (hilo histórico #1). También es el sitio de tantas celebraciones de fanáticos del fútbol, y el sitio de una antigua periferia de la ciudad (y de toda una serie de otros eventos hace miles de años; hilo histórico #2). Además de todo esto, nos hace pensar en los ritos, ideales, tradiciones de la Roma antigua (donde Minerva era venerada como diosa).

Sería excesivamente simplista considerar el progreso de Guadalajara como una mera trayectoria entre lo prehispánico a lo colonial y lo mod-

erno. Ciertas zonas y elementos particulares demuestran características de cada uno de estos periodos estereotípicos, pero el urbanismo, y la cultura en general, son realmente herederos de todo lo que vino antes.